

第一份由日本遊戲生產商直接支持的電視遊戲雙周刊
1996年8月2日
29
遊戲誌
GAME PLAYERS
MAGAZINE
雙周刊
皇牌內容
SS《心跳回憶》
十三美人對答、喜好逐一分析
PS《迷離夜症候群—究明編—》
完全冒險手冊
SS《VIRTUA FIGHTER KIDS》
教你入PROGRAM
PS《波洛古羅斯物語》
爆機攻略
PS《刻命館》
王子復仇地圖集
PS《NOEL》
實時交談式戀愛遊戲點樣玩？
五大SATURN主機畫質音質大比拼
皇牌攻略
街機
THE KING OF Fighters '96
新系統實戰編
每本港幣35元
隨刊附送
遊戲誌
GAME PLAYERS
EX
不另收費 請向零售商索取

超級無敵轉駁器



★XRGB-1可將錄影機、影碟機及家庭遊戲機等影音設備之視頻訊號轉駁到電腦熒幕上顯示，可使用的接駁方式包括：VIDEO、S-VIDEO、及21針RGB端子。

★若同時接上多過一個視頻訊號時，其優先順序為：21針RGB、S-VIDEO、VIDEO。

★超級解象度，配合大部分MULTI-SCAN SVGA顯示器，不論VIDEO、S-VIDEO、遊戲機21針RGB均提升至(640×480點)全彩色高解象度。XRGB-1適用於水平同步訊號為31kHz的MULTI-SCAN VGA或SVGA顯示器，及15kHz的RGB顯示器，PC98顯示器同樣適用。

XRGB-1主要配備包括：XRGB-1主機、AC變換器、電腦用RGB轉換線(輸出／入用)、AUDIO轉換線(不含連接錄影機之VIDEO、S-VIDEO、21針RGB線)。

三通貿易公司 香港九龍荔枝角長沙灣道912-914號時信中心202室

傳真：(852) 2386 2730
電話：(852) 2728 8390

黃金商場
創業有限公司
地面20號鋪
電話：2729 7738

高登電腦商場
GT Company
1/F 83號鋪
電話：2720 4162

廣州分銷點
天下兄弟游戲匯集
廣州東湖西路56-58號海印電器總滙二樓
電腦電子中心36號鋪
電話：385 5531

徵求各區分銷零售商

《遊戲誌》次世代年鑑

1996年版

● SATURN、PLAYSTATION 完全資料收錄 ●

● 內部構造剖析 ●

● 次世代大小事回顧 ●

● 全秘技、全出招 ●



164頁全彩色重量級製作

8月上旬發售預定

每本港幣48元正

《遊戲誌》創造經典



隨刊附送 GAME PLAYERS EX

全港率先攻略

又有好嘢送

更有效率地為你介紹最新遊戲資訊

新GAME情報

攻略一族

遊戲玩家有話說

賞心樂事



使用本書時之注意事項

1. 因本書並非電器用品，請勿接上火牛使用。
2. 閱讀時請與本書保持一定距離。
3. 長時間閱讀本書時，為健康著想，請每隔 1～2 小時休息 10～15 分鐘。
4. 由於本書內容極為詳盡，請避免讓本書受到強裂震盪，或於極端的溫度條件下使用、保存本書，亦請勿將本書分解。
5. 請勿以稀釋液、汽油及酒精等揮發性溶液以至哥士的、滋水拭抹本書。
6. 由於將本書接上投射式電視後亦不會出現任何影象，大家可慳番啖氣。

為健康著想之注意事項

- 請避免於疲倦時或睡眠不足時閱讀本書。
- 閱讀本書時請保持室內有足夠光線。
- 有部分人在閱讀電視遊戲雜誌內過勁猛料時，會引起短時間的筋肉抽搐或失去知覺等症狀。若曾有如此經驗者，請於閱讀同類雜誌前向醫生請教。另外、若於閱讀電視遊戲雜誌時發生以上症狀，請馬上停止閱讀並接受醫生檢查（當然，生死與否與本刊無關）。

◆PUBLISHER／CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ◆EDITORIAL TEAM／MICKEY CHAN、JAMES WONG、ARES LEE、CHAN WIDDON、赤目黑龍、KAN、ANTHONY LEUNG◆FREELANCE WRITER／◆FUKUDA、ZAC、喬丹、威記、李迪偉◆DESIGNER／子濃、SING ◆COVER DESIGN／子濃 ◆GRAPHIC ARTWORK／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD. ◆COLOUR SEPARATION／DIGITAL PREPRESS SERVICES LTD.、EPS PRODUCTION LTD. ◆PRINTING／PREMIER PRINTING GROUP LIMITED ◆DISTRIBUTION AGENT／TAK KEUNG KEE(NEWS HAWKER)、INFO RESOURCES LTD. (COMICS BOOK SHOP & GAME SHOP) TEL:(852)2866-9866 ◆ADVERTISING AGENT／INFO RESOURCES LTD. (852)2866-9866
GAME PLAYERS MAGAZINE PUBLISHED BY CINEASTE INTERNATIONAL LTD. ADDRESS: 7/F, FOOK LEE COMMERCIAL CENTRE, TOWN PLACE, 33 LOCKHART ROAD, WANCHAI, HONG KONG.
TEL:(852)2380-2223 FAX:(852)2507-5175 MODEM:(852)2390-7775
EMAIL ADDRESS:cineaste@glink.net.hk

遊戲索引 *（本索引以遊戲種類及筆畫排序）*

到本文出街之時，
各大機舖都應該有此
萬眾期待的
《KOF '96》玩了。

而今期就會首先以試玩版
的一些資料來作介紹，
而且更有各隊伍的
背景故事及其出招表。

下期預告：對CPU戰攻略開始！

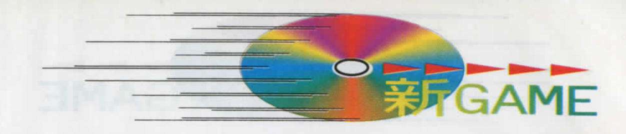
攻略前詳盡介紹
THE KING OF FIGHTERS '96
拳皇 '96



文：指令魔人／ZAC　版頭ILLUSTRATION：XICO　協力：SING

AD
製造商：SNK
FIG　2P.

鳴謝：COMPUTER PLAZA



以下的系統及畫面均是試玩版的資料，到正式推出時可能會有少許分別

系統追加篇

除了上期所介紹過的迴避系統之外，今期會追加多一些所知的系統，如有更深一層的資料，或有任何的更正，當會立即為大家報導。

後緊急迴避——AB同時按下
前緊急迴避——→＋AB同時按下
GUARD CANCEL後緊急迴避——擋格中AB同時按下
GUARD CANCEL前緊急迴避——擋格中→＋AB同時按下
空中擋格——後跳或垂直跳躍時，將控制桿拉到擋格的方向
倒下迴避——被打倒時，在着地前AB同時按下
援護攻擊——被打暈、被對手使用「勒」系投技時，同時按ABC掣
小跳躍——輕按↖、↑、↗
中跳躍——蹲下後輕按↖、↑、↗
普通跳躍——長按↖、↑、↗
大跳躍——蹲下後長按↖、↑、↗
投擲防禦——被投擲的瞬間AB同時按下

MAXIMUM超必殺技

普通的超必殺技只有在二種情況之下才能使出：自己的能源見紅，及「氣」的能量糟呈MAXIMUM狀態時。但當玩者的能源見紅，而同時「氣」能量糟也是MAXIMUM時，如輸入超必殺技的指令，玩者會發覺其招式會有點不同，而且其攻擊力也會增加。最明顯的可算是草薙京的大蛇薙了……

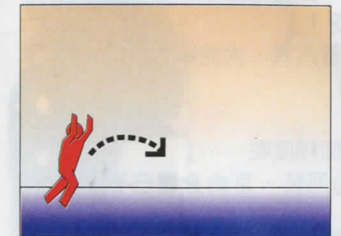

■草薙京的普通大蛇薙

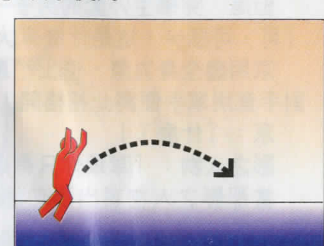

■草薙京的MAXIMUM大蛇薙

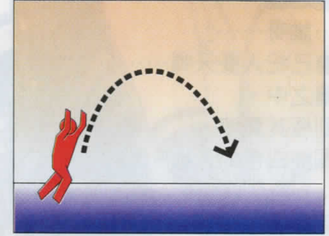
多種跳躍

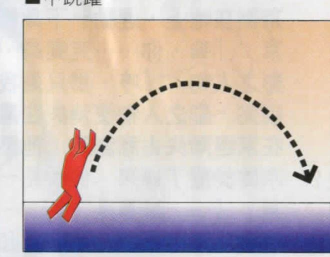
上期為大家介紹了在《KOF '96》中有四種的跳躍，現在就來解釋一下。

其實四種跳躍中，可以分為二大類：普通跳躍和小跳躍。普通跳躍就是和《KOF '95》一樣的跳躍，而小跳躍就可以說是像《RB餓狼》裏的小跳躍那種；而中和大跳躍呢？也就可以說是小、普通跳躍的加強版，其跳躍的高度和之前的只高了少許，但距離就加長了不少，而且這兩種跳躍也是有殘像的，可以作中距離的突進攻擊及遠距離的「跳波」攻擊使用。


■小跳躍


■中跳躍


■普通跳躍

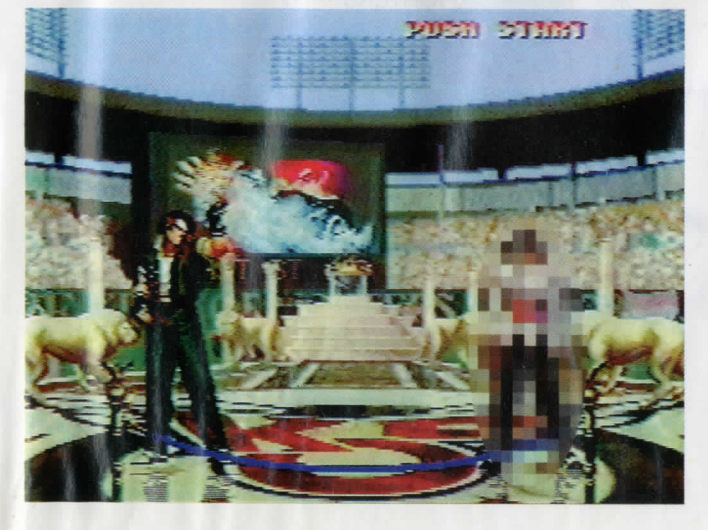

■大跳躍

投擲防禦

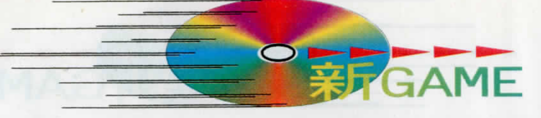
當玩者被投擲時，只要在被敵人捉着的一瞬間，同時按AB鍵，玩者的角色便會甩開對手，免被投擲技攻擊到而令致其角色受到傷害。

特別報導！KOF的幕後黑手不再是RUGAL！

這便是今次KOF的幕後主腦！點解打哂格仔？靠自己實力打爆機咪睇到佢哋係邊個囉！







主角隊
草　京 大門五郎 二階堂紅丸

STORY

在一個又茂盛又陰森的雜木林中有兩股強勁的氣在抗衡着。

其中一名男子穿着一件背後有太陽圖案的學生外套，而他的對手卻沒入黑暗之中，看不清其容顏。

但是，穿學生外套的男子——即是草薙京在喘着氣。京：「可、可惡～！這是什麼傢伙呀！」

京用盡全身力氣，使出了裏百八式．大蛇薙。然而，他的對手竟用單手便將此招格開！

京：「什麼！」

影之人物：「草薙你只有這個程度呢……」

當那影之人物說出那句話的同時，京的身體已被轟到半空。

京：「嗚哇呀……！」

京倒在地上，連動一下身體也不能。

京：「嗚，你……究竟是……誰呀……」

影之人物：「哼，那只是我自己杞人憂天嗎……」

說完，影之人物便消失在黑暗之中。

在京逐漸失去意識時，他感到極其氣憤。

京終於醒了過來，他看見一個純白色的天板。

京：「……這裏是？」

京看見了兩張臉，是紅丸和五郎。

紅丸：「喂！京，你聽到嗎？京！」

大門：「沒事吧？京！」

京：「紅丸……大門……」

紅丸：「發生了什麼事呀？！搞成這個樣子……」

京：「……」

京試着提起雙手。他看見雙手已給綳帶好好的包紮好了。痛楚即時遍走全身。

京：「嗚，痛呀……」

紅丸：「唔……使用相同的招式的人呢，難道！是八神！？」

京：「不……」

大門：「那麼……到底那是誰！？」

京：「……不知道呀。可惡！」

京使勁的向床邊的牆轟去。

紅丸：「但是，你不會就此放棄吧。」

京：「……我有自信，憑草薙之拳的精粹。但是，我想我使不出來了……連大蛇薙也使不出了……」

紅丸：「什，什麼呀！？喂喂，使不出來嗎？」

京：「使不出來呀！所以……嗚……」

紅丸：「京……」

忽然京好像想起了什麼似的起了床。

京：「痛，痛呀……」

紅丸：「喂，幹什麼呀！？你連行步路都未得呢！！」

京：「我不能永遠躺在那兒的。好吧！跟着來吧！！」

京離開床，一拐一拐的步出房間。

紅丸與大門互望了一下。

大門：「怎算好？」

紅丸：「他說要跟着去跟着去吧。」

大門：「……」

跟着京走的紅丸和大門，來到一個又陰森、又茂盛的雜木林中。

京一個人佇立那兒。

大門：「好了吧……在這種地方找到京的話……」

紅丸：「什麼啊！我都是擔心他才來的。不喜歡的話你可以不來！」

大門：「不，不……唔……。」

紅丸：「那傢伙到底在幹什麼？」

京慢慢地吸着氣，然後儲勁至雙拳。過了一會，週圍立即充滿着一種強橫已極的氣。

紅丸：「吓！」

大門：「嗚……！」

京：「喋！」

京在發聲的同時，身體已被光包圍着，而發出的衝擊波衝向紅丸和大門那處。

大門：「！」

紅京：「嗚～嗚！」

那光消失後，週圍一大片的草已被燒毀，而京就站在正中央。

京：「嘎、嘎……好像成功了……。看到吧，父親！」

說完，京跪了下來。

紅丸和大門已被那一招的迫力所壓倒，呆立在場。

紅丸：「厲，厲害……」

大門：「唔……強橫的一招……」

京轉向兩人那邊。

京：「你們只有這些話……。算了。怎樣？這就是草薙家的神技……。以前我一直也沒有試過使出這招，因為我認為我已夠強了。我一直也沒有練過，現在已好像練成了……。」

紅丸：「厲害呢！這樣的話，那打敗你的傢伙也……」

京：「呀，讓他嘗嘗這招便知道了。」

說完，京沉默了一會，突然想到了什麼似的，開口了。

京：「KING OF FIGHTERS……」

紅丸：「咦？」

京：「是KING OF FIGHTERS呀！」

紅丸：「呀，KING OF FIGHTERS早幾天已開始接受報名，那又怎樣了……難道！你認為那傢伙與今屆KING OF FIGHTERS有什麼關係嗎！？」

京：「不，不是那樣。那傢伙現該在某處嘲笑着我。在今次的KING OF FIGHTERS中，我會讓他看看草薙家的我真正的實力！」

紅丸：「呀，無論如何也打算出場吧！現在就算發生什麼事也沒關係吧。」

大門：「唔。」

紅丸：「好！就這樣吧。」

京：「去吧！參加KING OF FIGHTERS！！」

簡介

京純粹為了要試招而參加了一個名為公式大會的比賽，卻在街頭賽中敗給了一名謎之對手。為了雪辱，京便向K.O.F.大會進運！

有★的招式要在POWER MAX／能源見紅時才能使出



草薙京
KYO KUSANAGI

FIRE BALL	百式・焚鬼炎	→↓↘+A／C
CRESCERT SLASH	二百一十二式・琴月陽	→↘↓↙←+B／D
NEW WAVE SMASH	七十五式改	↓↘→+B・B／D・D
WICKED CHEW	——	↓↘→+A
POISON GNAWTEST	——	↓↘→+C
★SERPENT WAVE	裏百八式・大蛇薙	↓↙←↙↓↘→+A／C



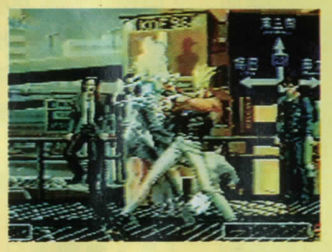






LIGHTNING FIST	雷刃拳	↓↘→+A／C
LIGHTNING LAPMENTMENT FISTCUT	——	空中↓↘→+A／C
SHINKO KATATEGUMA	真空片手駒	→↘↓↙←+B／D
IAIDO KICK	居合踢	↓↘→+B／D
BENIMARU CRLEDA CRIMET	——	埋身→↘↓↙←+C
★HEAVEN BLAST FLASH	雷光拳	↓↘→↓↘→+A／C

二階堂紅丸
BENIMARU NIKAIDO





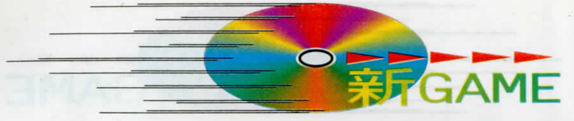

MINELAYER	地雷震	→↓↘+A／C
SUPER UKEMI	超受身	↓↙←+B／D
CLOUD TOSSER	出雲投	←↙↓↘→+A
STUMP THROW	切樹返	←↙↓↘→+C
EARTH MOVER	天地返	埋身→↘↓↙←+C
★HEAVEN TO HELL DROP	地獄極樂投	埋身→↘↓↙←↘↓↙←+C

大門五郎
GORO DAIMON









餓狼傳說隊 簡介

泰利・波格 安迪・波格 東丈

每次也會參加K.O.F.的三人，今次收到了宿敵傑斯的挑戰狀。燃燒起新的鬥志的三人次會否成為KING OF FIGHTERS！？（ZAC按：乜傑斯唔係死咗咩……）

STORY

南鎮機場出口。來自日本的搭客魚貫出來。安迪與東丈也在其中。

安迪：「……」

安迪的眼光停在機場中的一個大營幕。這時正播放着KING OF FIGHTERS的預告廣告片。

東丈：「那是今次KING OF FIGHTERS的預告片。介紹了些參賽者。阿舞她們似乎沒有組隊參啊。」

安迪：「呀。我們先收到招待狀，所以自己組了隊。但阿舞知道後有點嬲。我打電話向她解釋，我還未講完她便CUT了線。」

東丈：「嗨，嗨。她沒事的。比賽之後你該知怎做了吧（ZAC按：俗稱「補鑊」）？目前要面對KING OF FIGHTERS的美男子很辛苦吧？」

安迪苦笑。之後，立即收起笑容。

安迪：「呀，怎樣也好。走吧。沒時間在這兒閒聊了。再不快點去港口，便要哥哥等的了。」

某港口。有一名頭戴紅色太陽帽、身穿一件背上有星形圖案的外套的男子正放下手提行李，他伸了一下懶腰。

泰利：「安迪該差不多到了。修練已暫告一斷落，就在這兒等一下吧。」

忽然有一陣風在泰利身旁吹過，將他的太陽帽吹跌了。

泰利：「你是……」

那男子收起手中的三節棍，笑了一下。

比利：「有趣呢。你竟然避過我的攻擊。沒有疏於練習呢。但若我使出我的三節棍真功夫，你也未必可以接得下啊。」

泰利：「你也會參加KING OF FIGHTERS嗎？」

比利：「不，我不參加，八神庵就會。那傢伙還在等機會復仇。不過。若『那位先生』參加的話，那就沒我出場的份兒了……」

泰利：「那位先生？……難道！？」

不知何時有一輛房車駛近泰利與比利。車子停在那人中間。後座的窗慢慢的打開。

泰利：「！！！」

傑斯：「很久不見了……剛剛才正式公佈了，你將會與我在KING OF FIGHTERS中碰頭。希望你別誤會。我不是今次大會的幕後黑手。今次我是以招待選手的身份參賽。我是好意地和你談一下。在比賽中或許你會因意外而喪生也說不定。」

泰利：「！……你！！」

泰利步向傑斯……就在這時，一把聲音在遠處叫喚泰利。泰利回望見安迪與東丈正向他那邊走過來。

安迪：「哥哥！唔？那是……！傑斯、傑斯・侯活！！」

比利向正走過來的安迪輕蔑地笑了一下，然後上了車。車窗正緩緩地關上。

傑斯：「在KING OF FIGHTERS中開心一下吧。下次再會時，我一定會引導你往另一個世界的。好好的等着吧！」

當安迪走到來時，車子已經駛走了。泰利拾回太陽帽，輕拍了幾下。

安迪：「哥哥！那是傑斯吧？他還未死嗎（ZAC按：問得好！）！？」

泰利的將目光藏在帽子之中。

泰利：「是的，他參加了KING OF FIGHTERS……」

安迪：「什麼？」

東丈終於走到過來。

東丈：「你們兩兄弟真運濟，又交惡運了。」

泰利：「是的。那傢伙竟然還在生……。他又再回來了。」

安迪：「但是，他是為了打倒我們才參加格鬥大會的吧？還是為了什麼……。他有否其它企圖？」

東丈：「那一定是不懷好意的。」

安迪：「或許我們已被卷進某個大陰謀中了。……怎麼辦，哥哥？」

東丈：「那是多餘的問題吧，泰利？」

泰利輕托帽子，望向兩人

泰利：「是。無論有什麼企圖，那傢伙也已參加了KING OF FIGHTERS的了。只要他在我面前出現，我就將他擊倒。就是如此簡單。你們有沒有好好修練？」

安迪：「呀，當然有。是吧，東丈？」

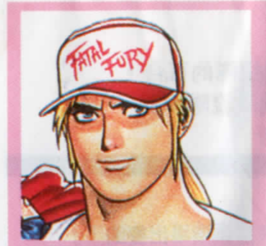
東丈：「是啊。我已在日本多拿了幾個獎杯才來。我已好好的熱身了。」

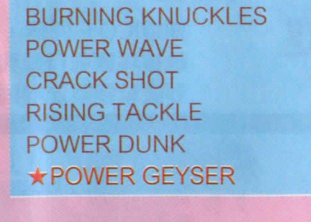
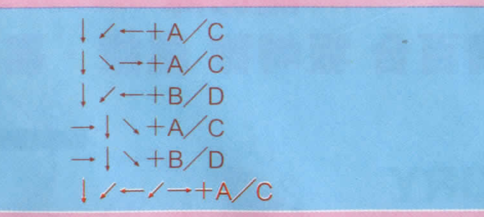
泰利：「傑斯，要好好的等着瞧的是你才對。我一定要打倒你！」

安迪：「一定！」

東丈：「好呀！」



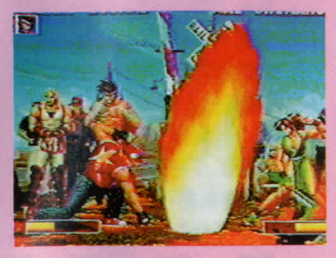
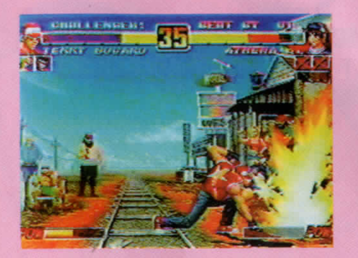


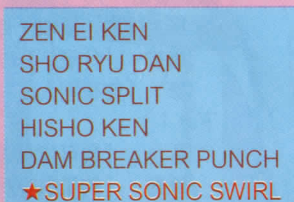
BURNING KNUCKLES	——	↓↙←+A／C
POWER WAVE	——	↓↘→+A／C
CRACK SHOT	——	↓↙←+B／D
RISING TACKLE	——	→↓↘+A／C
POWER DUNK	——	→↓↘+B／D
★POWER GEYSER	——	↓↙←↙→+A／C

泰利・波格

TERRY BOGARD

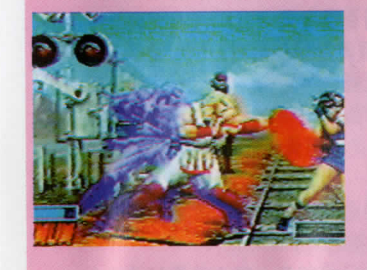
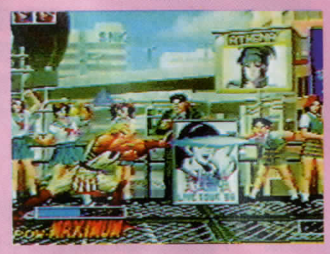
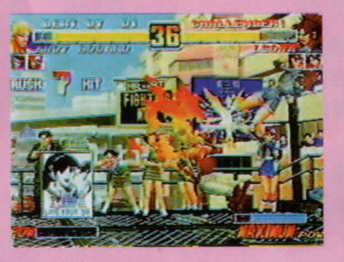
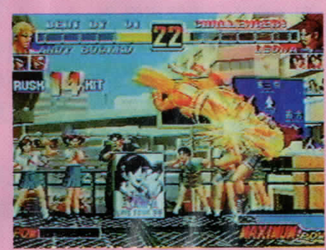


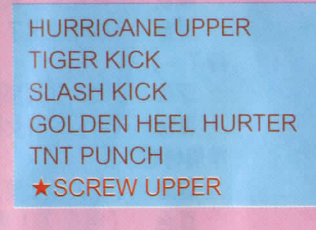
ZEN EI KEN	斬影拳	↙→+A／C
SHO RYU DAN	昇龍彈	→↓↘+A／C
SONIC SPLIT	空破彈	←↙↓↘→+B／D
HISHO KEN	飛翔拳	↓↙←+A／C
DAM BREAKER PUNCH	擊壁背水掌	埋身←↙↓↘→+C
★SUPER SONIC SWIRL	超裂破彈	↓↙←↙↓↘→+B／D

安迪・波格

ANDY BOGARD





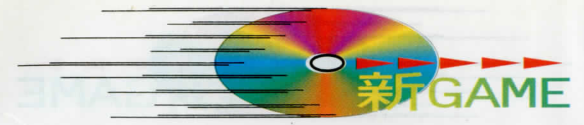
HURRICANE UPPER	——	←↙↓↘→+A／C
TIGER KICK	——	→↓↘+B／D
SLASH KICK	——	←↙↓↘→+B／D
GOLDEN HEEL HURTER	黃金之腳跟	↓↙←+A
TNT PUNCH	爆烈拳	連按A／C
★SCREW UPPER	——	↓↘→↓↘→+A／C

東丈

JOE HIGASHI





龍虎隊　簡介

坂崎百合 坂崎獠 羅拔．嘉西亞

知道K.O.F.開催，但遲了找舞等人組隊的百合。
她被琢磨強行要與獠及羅拔組成極限流隊參賽。
到底新極限流隊的實力是？

STORY

極限流道場。獠與羅拔並排在道場中央。

羅拔：「師傅……今天有什麼要事吧。你這麼急的叫我們來見你到底今日有什麼事。」

獠：「呀。我也知只是聽到父親說『無論如何也要來』罷了。」

羅拔：「作為他的兒子的你也不知嗎……」

獠：「嗯……」

這時，琢磨步進了道場。

琢磨，「來了嗎？」

獠：「有什麼要事？」

琢磨：「唔，百合也該快到了。到時再說吧。」

「好！」獠與琢磨一齊喝道。

百合帶着一個奇怪的表情走了進來。

百合：「爸爸，有什麼事？呀、哥哥和羅拔也在這兒。」

琢磨：「全體集合了。首先，百合，在那兒坐下。」

琢磨弄一下道袍，將一個信封交給三人。

琢磨：「獠，打開來看看吧。」

獠打開了信封。看過內容後羅拔、百合：「！！！」

不理三人的反應，琢磨開始說話了。

琢磨：「看到了吧，KING OF FIGHTERS開始了。那就是招待狀，內附申請表；我們極限流決定參加。」

羅拔：「嗯，決定參加，但由誰出賽？獠與我兩個，但師傅在上次大會後已決定引退了。」

獠：「是呀。就是這樣，還要參加嗎？」

琢磨：「唔，那樣嗎……喂百合！妳去那裏？」

百合：「我要去打個電話。京那邊也該收到招待狀了。我要快點跟她聯絡！」

琢磨：「那也該快點去。但我還未說完。並回那邊去吧。」

百合：「啊，什麼呀？簡短地說吧。我還要去好好準備呢。」

琢磨：「妳也不知要準備什麼，百合，今次我不會讓妳與京等人參加的。」

百合：「什麼啊，又自把自為？」

琢磨：「那是早兩天的事了。那天我收到招待狀。招待當然是給獠、羅拔及我的了。」

羅拔：「那是直接送到道場來的吧。」

琢磨：「但是，大家也知道，我在上次大會後，已表明不再參加格鬥大會了。我問過主辦單位，要是有親筆所寫的委任狀的話，我便可找個代理人。」

羅拔：「代理人……那即是說百合的事吧？」

琢磨：「對了。」

百合：「啊，差勁～！怎麼可以隨便做出那種事啊！就算是親人也不可以這樣對我的啊！」

琢磨：「閉咀！我要讓妳改過妳瞞住親人，自把自為的參加大會而使極限流聲譽受損的行為！今次不能再那樣做。今次妳就作為極限流的門下，正式參加大會！獠、羅拔！有沒有異議議？」

羅拔：「如果能與百合一起參賽就無所謂。」

獠：「你一看就知我讚成了。」

百合：「哥哥和羅拔在說什麼呀！那是絕對不行！我要與京及舞組成女子格鬥家隊來爭勝！」

琢磨：「決定了！」

百合：「不～要～呀！我絕對不會代表這個道場出賽的！」

琢磨：「笨蛋！無論妳說盡任性話也不能與京等人參賽。妳聽我說好嗎。」

百合：「我不同意！」

琢磨：「妳聽好。我一提出委任狀便不能撤回。否則主辦單位便會以為我說謊而要我接受問話。好吧！想與其他人一起參賽就去吧。如果要與其他人參賽，便離開極限流，這就是我的話。別找撒賴了。」

獠：「就是了！百合。」

百合：「哥哥，這時你要弄清楚啊！你這個『空手道笨蛋』只要有得出賽就開心呢？」

獠：「什麼！？」

羅拔：「百合，別那樣。獠雖然是『空手道笨蛋』，但也別向笨蛋說廢話。」

獠：「喂，羅拔！你在說誰是笨蛋呀？」

羅拔：「什麼？我似在說謊嗎？」

獠：「你在別人面前叫我笨蛋就是對我不敬！百合！別將別人拖下水！」

百合：「我可沒幹過什麼啊！」

琢磨：「夠了啦呀呀呀——！！！」

琢磨一拳轟向牆。他一面緊張。

琢磨：「這已經決定了。絕不容許反對。如有違抗，那便離開極限流，清楚了吧！」

羅拔：「麻煩了……。怎辦呀百合。要是逆師傳意便要被逐出極限流，今次不如就忍了它，以極限流身份參賽吧……。是嗎，獠？」

獠：「是呀，問題是百合她怎樣做。百合，考慮一下吧。既然已提出了委任狀，你便不能與京她們組隊了。如果妳想參賽便以極限流的身份參賽吧？這是妳如不和上次的組員一起便不能參加嗎？」

百合：「唔……不是不參加……」

羅拔：「那便早點說嘛！我明白妳的心情，以前是與舞及京一齊爭勝，今次就以極限流的身份爭勝吧！」

百合：「唔……雖然可惜，但只好如此。嗯！我要加油！」

羅拔：「就是嘛，就是這種衝勁了！」

百合：「既然決定了，那就快點準備一切。我準備好了便會起行好了。」

琢磨：「喂！你去那兒？」

百合：「百合可是女孩子呢！與男孩子不同，我可有很多東西要準備的呢！」

琢磨：「今日開始要加緊練習！明白嗎？」

百合：「明白了！現在開始練習便可輕易勝出喲！？那我走了！」

琢磨：「別說什麼什麼『喲』的！真是……妳可沒有問題吧？」

羅拔：「她自己決定了，那就不有信心了？」

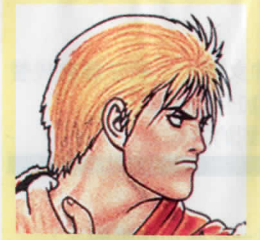
獠：「父親就是這樣的，事後才會擔心。」

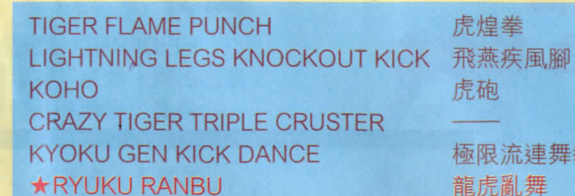
琢磨：「你們說什麼？」

獠、羅拔：「不，沒什麼……」

琢磨：「你們忘記了嗎，近來你們比以前更多口……巳教了你們這麼多年，剛才的是什麼醜態？年輕人一走在一起就亂說話……。好，是一個好機會。你們就由頭開始再接受我的特訓！來吧！」

獠、羅拔：「啊呀，又是這樣嗎……」

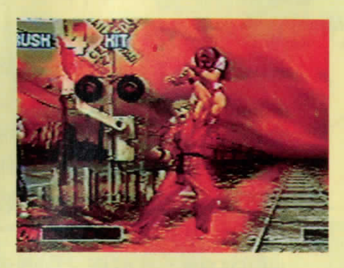




TIGER FLAME PUNCH	虎煌拳	↓↘→+A/C
LIGHTNING LEGS KNOCKOUT KICK	飛燕疾風腳	→↘↓↙←+B/D
KOHO	虎砲	→↓↘+A/C
CRAZY TIGER TRIPLE CRUSTER	——	↓↙←+A
KYOKU GEN KICK DANCE	極限流連舞拳	埋身←↙↓↘→+C
★RYUKU RANBU	龍虎亂舞	↓↘→↘↓↙←+A/C

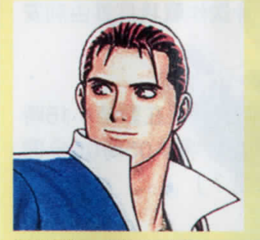
坂崎獠
RYO SAKAZAKI

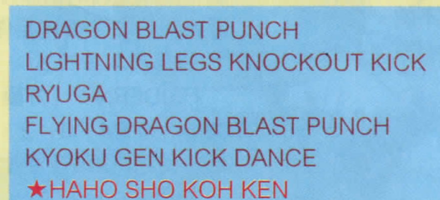






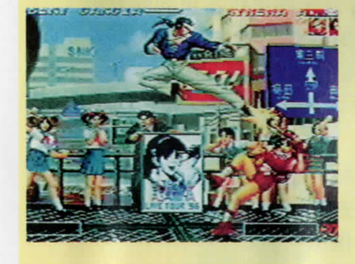


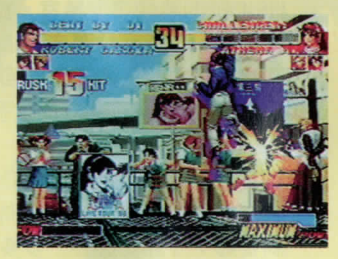


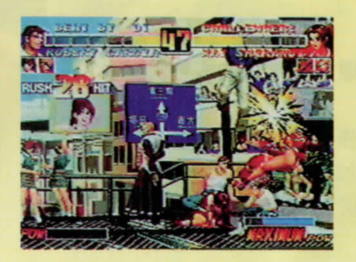


DRAGON BLAST PUNCH	龍擊拳	↓↘→+A/C
LIGHTNING LEGS KNOCKOUT KICK	飛燕疾風腳	→↘↓↙←+B/D
RYUGA	龍牙	→↓↘+A/C
FLYING DRAGON BLAST PUNCH	飛燕龍神腳	空中↓↙←+B/D
KYOKU GEN KICK DANCE	極限流連舞拳	埋身←↙↓↘→+D
★HAHO SHO KOH KEN	霸王翔吼拳	→←↙↓↘+A/C

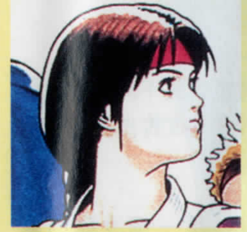
羅拔・嘉西亞
ROBERT GARCIA









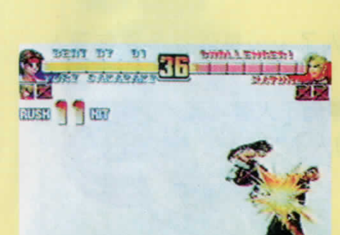


KU OH KEN	虎煌拳	↓↘→+A/C
RAI KOH KEN	雷煌拳	↓↘→+B/D
YURI SUPPER UPPER	超百合上勾拳	→↓↘+A/C
YURI SUPER KNUCKLES	——	↓↙←+A/C
YURI SUPER SPIN KICK	——	↓↙←+B/D
★FLYING PHOENIX KICK	飛燕鳳凰腳	↓↘→↘↓↙←+A/C

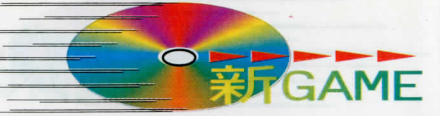
坂崎百合
YURI SAKAZAKI











新・怒隊
莉安娜 古拉古 拉魯夫

簡介

HEIDERN以他自己親手培訓出來的女戰士，莉安娜來代替自己出戰。他為了破壞傑斯的陰謀而參加今屆大會。

但是，命運卻引導三人往他們意不到的方向去……。

STORY

拉魯夫與古拉古正直在HEIDERN面前。

HEIDERN：「免禮。坐下吧。」

拉魯夫、古拉古：「係！」

兩人坐下。古拉古脱下了太陽鏡，收入袋中。

古拉古：「很久也沒有任務指示了。是新的任務嗎？」

HEIDERN：「我先分派資料。希望你們先看一下。」

兩人看一下手上的料，面色立時一沈。

拉魯夫：「……KING OF FIGHTERS！」

古拉古：「這傢伙是……？」

HEIDERN：「一看就明。KING OF FIGHTERS開始了。」

拉魯夫：「這種事道RUGAL仍是幕後黑手……？」

HEIDERN：「不，今次主催的集團體與上屆不同。至於幕後黑手是誰，至今仍未有人手去調查，對於『大會自體』的資料是空白一片。」

古拉古：「先不説大會自體這問題，我們的任務就是要成為出賽者了吧？」

HEIDERN：「就是了。」

拉魯夫：「到底是什麼事？」

HEIDERN：「已確定了今次參賽者中有華夫根・古拉撒、傑斯・侯活、MR. BIG這三人。」

拉魯夫吹了一下口哨。

古拉古：「這三個人都是黑道中響噹噹的人物呢。」

HEIDERN：「唔。」

拉魯夫：「那麼，今次的任務是？」

HEIDERN：「像上次一樣參加KING OF FIGHTERS，然後監視他們。那是十分重要的。他們不會無目的地參加今次大會的，那就是今次的任務了。」

拉魯夫：「對戰形式有沒有什麼改變了？」

HEIDERN：「資料顯示，與上次一樣是隊際對戰形式。」

拉魯夫：「今回也是我們三個組隊，也很有趣呢！或許我們會勝出也説不定？」

HEIDERN：「組員方面有少許變更。」

拉魯夫、古拉古：「咦？」

拉魯夫：「是要刪除我們兩個其中一個？」

HEIDERN：「不，你們仍像上次一樣參賽。今次我會離開這行動部隊，作回作戰全體的指揮工作。」

拉魯夫：「你不出賽了？」

古拉古：「但是，那便不夠人了……每隊不是要有三人嗎？」

HEIDERN：「別擔心。我已準備了人替代我。」

拉魯夫、古拉古：「替代你的人？」

HEIDERN：「是了。」

忽有人敲門。

HEIDERN：「進來。」

有一名約17、18歲的少女走了進來。

拉魯夫、古拉古：「！」

HEIDERN：「她是莉安娜。她是第一次參加作戰的。」

簡單地介紹了莉安娜。沒有話説。拉魯夫與古拉古在打量着她。

拉魯夫：「這是開玩笑吧？她不是還只是個小孩嗎……」

HEIDERN：「你們別這樣説。我不是説過我不會再參賽的嗎……是吧，古拉古？」

古拉古：「那是令到對手判斷錯誤而輕敵，是嗎？」

HEIDERN：「對。今次的作戰就這樣佈陣。關於這命令及任務執行上有沒有問題，拉魯夫？」

拉魯夫：「不，沒有。」

HEIDERN：「好極。你們兩個，已經清楚今次的任務了。關於作戰全體的指揮方面我有點補充。今次作戰我打算由莉安娜將我的命令傳達給你。」

拉魯夫、古拉古：「了解！」

HEIDERN：「好極。莉安娜，坐下，我們現在對錶。16時35分。5、4、3、2、1、正確。作戰會於明早05時05分開始。在港口第6號貨倉集合。有沒有問題？」

拉魯夫、古拉古：「沒有！」

HEIDERN：「好極，那麼明早第6號貨倉集合。散會！」

拉魯夫、古拉古：「係！」

HEIDERN離開了會議室。拉魯夫和古拉古望向莉安娜。

拉魯夫：「我是拉魯夫。這傢伙是古拉古。多多指教。」

剛起身正要離去的莉安娜回過身，與伸了手的拉魯夫輕輕的握了一下。然後她想立即放手，向出口走去。拉魯夫卻不放手。

拉魯夫：「妳不打算自我介紹一下嗎？」

莉安娜望向拉魯夫，再望向古拉古。

莉安娜：「莉安娜……多多指教。」

拉魯夫：「多多指教。這傢伙是古拉古。」

拉魯夫指着古拉古。古拉古伸出右手。

古拉古：「我是古拉古，握個手吧。」

古拉古不發一言，與莉安娜握手。與拉魯夫不同，古拉古握手後立即放手，讓她快快的離開會議室。古拉古望向拉魯夫。拉魯夫只是縮縮肩，表現得滿不在乎。

拉魯夫：「你點睇？」

古拉古：「呀，初次見面已覺得她是一個冷酷的軍人……」

拉魯夫：「咁咪係。」

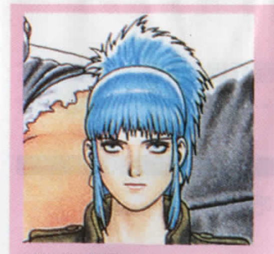
古拉古：「明天還要與她共同作戰。但無論怎樣不喜歡，也要相信長官的眼光呢。」

拉魯夫：「他很有眼光吧……」

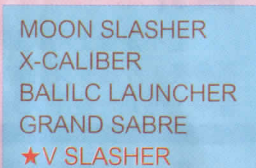
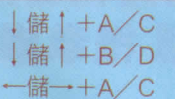
古拉古架起太陽鏡。

古拉古：「呀，我們明天便要收拾心情執行任務了。就這樣吧。」

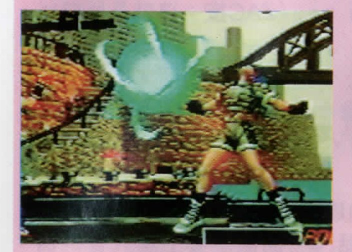
拉魯夫：「那就是了。」



莉安娜
LEONA

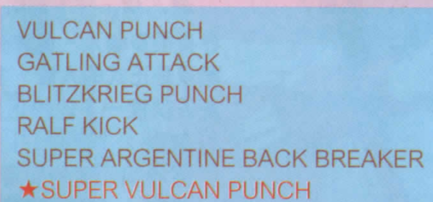
MOON SLASHER	—	↓儲↑+A／C
X-CALIBER	—	↓儲↑+B／D
BALILC LAUNCHER	—	←儲→+A／C
GRAND SABRE	—	←儲→+B／D
★V SLASHER	—	空中↓↘→↘↓↙←+A／C








拉魯夫
RALF



VULCAN PUNCH	—	連按A／C
GATLING ATTACK	—	←儲→+A／C
BLITZKRIEG PUNCH	急降下爆彈	↓儲↑+A／C
RALF KICK	—	←儲→+B／D
SUPER ARGENTINE BACK BREAKER	—	埋身←↙↓↘→+D
★SUPER VULCAN PUNCH	—	↓↘→↘↓↙←+A／C







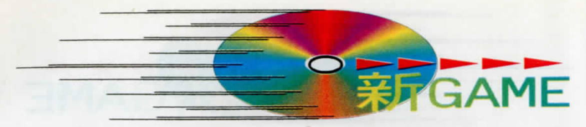


古拉古
CLARK

VULCAN PUNCH	—	連按A／C
ROLLING CRADLER	—	←↙↓↘→+A／C
FRANKENSTEINER	—	←↙↓↘→+B
SUPER ARGENTINE BACK BREAKER	—	埋身←↙↓↘→+D
NAPALM SHETCH	—	→↓↘+A／C
★ULTRA ARGENTINE BACK BREAKER	—	埋身→↘↓↙←→↘↓↙←+C





超能力戰士隊
麻宮雅典娜 椎拳崇 鎮元齋

簡介

並不是像上兩次那樣，因為感到一種要與邪惡對抗的使命感而參賽，今屆參賽純為証實修行的成果。但是，鎮元齋在這個大會中，感到一些不大肯定的不詳預感。

STORY

「呔！」

「嘿！」

幾聲吼聲自深山處傳出。

那聲音像是源自一古寺的。

在那兒有兩個人在修練。

雅典娜：「係！今日也到此為止了。」

拳崇：「呼！終於完了嗎。很倦呢。」

雅典娜：「説什麼呀拳崇。這樣快便説這種話，你還算是男人嗎！」（ZAC按：難怪拳崇仲係要一直暗戀人啦！）

拳崇對於那句話，回敬了一個嬉皮笑臉。（ZAC再按：唉！冇出息……）

「呀，雅典娜經常也是這般苛刻的。呀，但我就是喜歡。如果能與雅典娜一起進行艱苦的修練，再苦也不怕。」拳崇今天也是如此想。

拳崇：「説時説，老師遲到了呢。他一早出外，到現在仍未回來呢。」

雅典娜：「那樣説來，他也遲得過份呢。」

拳崇：「或許他去了喝酒吧。」

雅典娜：「有可能。老師就只喜歡酒。」

兩人一邊抹汗，一邊等道老師回來，這兩名弟子不知道老師正在幹什麼。

在大街上，有一群人正圍着兩個人。

有一個看似很強的男子，正與一名老人在對峙着。那看似很強的男子好像已很累，正在喘着氣。那老人全無累意，似乎樂在這次打鬥之中。

老人：「喂！」

「在吼叫的同時，那老人（鎮元齋）以必殺技．瓢簞擊擊中對手。那男子悶哼了一聲。」

男：「嗚，可惡呀，老頭。我就讓你參加KING OF FIGHTERS。對不起。」

鎮：「什麼結束了嗎。敗給我這個老人實在是太丟面了。」

那男子被奚落，立即想了一會，轉換話題。

男：「是了，老怕。你知不知關於今屆KING OF FIGHTERS的事了？」

鎮：「什麼，KING OF FIGHTERS嗎！！」

男：「是呀。今次與以往不同，是由一個大贊助商所贊助，在電視及報章大肆宣傳。今次勝出會很出名呢。怎樣了，老伯？」

對於那男子的話，老人全聽不進耳。

「KING OF FIGHTERS……」

黃昏，有三個人在古寺中進晚飯。

今天的晚飯不像平時般熱鬧。

雅典娜：「怎麼了？老師，你好像沒精打彩的。」

拳崇：「就是嘛，與平日不同呢。」

晚飯後，老人以與平日不同的口吻打開話題。

鎮：「我有點話要對你們說，可以吧。」

拳崇：「咦？什麼事呀，老師。」

鎮：「實情那個KING OF FIGHTERS將會在近日開催。」

拳崇：「是呀，近日已在電視宣傳了。」

鎮：「咦？你們也知道了嗎？」（ZAC按：這就是所謂代溝）老頭子立即「反打聽」。

雅典娜：「以那種宣傳方式，想不知也不行啊。」

拳崇：「那麼，我們當然會參加了吧？今次是正式的大會。與之前主催者的野心無關。怎麼也好，這是一個好機會呀！」

雅典娜：「我也讚成拳崇的建議。老師，我們參加吧。」

鎮元齋一面聽着兩人的對話，一面回想着上屆大會的情景。

鎮心想：「上前RUGAL是被自己的力量所消滅的。這個世界有很多壞人。也會有些擁有他那種程度力量的壞人的。今次聽說是正式的大會。主催者仍身份不明，似乎只可以自己的力量去試探一下他的正直，但是……」

拳崇：「老師！」

看着鎮元齋的面容，拳崇打破了沉點。

拳崇：「你不想參嗎？」

鎮：「唔……。但是，你們的修練是為了若有什麼大事發生，也能以一人之力救多幾個人的……。但，今屆大會沒有那種意義。或許純粹試試你們的力去到那個程度……」

拳崇：「老師。比賽試招也是修練的內容哩。在一直以來的大會中。不是有一隊又一隊有能力與我們抗衡的隊伍嗎。若只作井底之蛙，那我們豈不是困死自己了！！」

雅典娜：「就是了！我們的修練還未夠！在實戰中修練也是修行的一大項啊。」

鎮：「……怎樣說你們的想法都與我不同。現在竟反過來遊說我……」

拳崇：「我們也不再是小孩子了！」

鎮：「唔……明白了！那麼便參賽吧！」

拳崇：「好呀！不愧是老師！真明白事理！」

雅典娜：「謝謝你呀！老師。」

拳崇：「哈，怎麼一決定了我就肚餓的。」

雅典娜：「又來了！拳崇就是這樣不知所謂的！」

拳崇：「收聲！我一決定了事情後就會肚餓的了！好吧！我就向全世界展示我的實力吧！」（ZAC按：有奇異之體質，加上對人咁惡，唔怪得雅典娜唔受啦！）

雅典娜：「拳崇！你那樣輕一挑，被人快攻便會輸的了！」

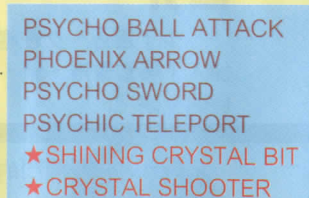
拳崇：「明白了，雅典娜！要攻就攻，要退就退。我已不是以前的我了。」

雅典娜：「要是如此就好了……」

鎮細心地欣賞着兩人鬥咀。然後他心裏響起一把聲音。

鎮心想：「其實並不是只因為那個理由而讓你們出賽的……。不知怎的，對今次大會我有一個不詳的預感……。當怪這是我自己作的孽。」





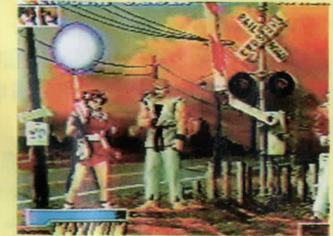
PSYCHO BALL ATTACK	——	↓↙←+A／C
PHOENIX ARROW	——	空中↓↙←+A／C
PSYCHO SWORD	——	→↓↘+A／C
PSYCHIC TELEPORT	——	↓↘→+B／D
★SHINING CRYSTAL BIT	——	←→↘↓↙←+A／C
★CRYSTAL SHOOTER	——	SHINING CRYSTAL BIT中↓↙←+A／C

麻宮雅典娜
ATHENA ASAMIYA



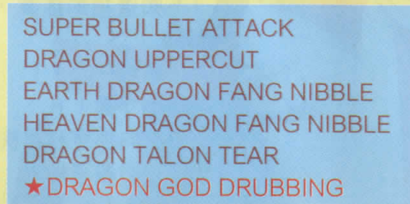














SUPER BULLET ATTACK	超球彈	↓↙←+A／C
DRAGON UPPERCUT	龍顎碎	←↓↙+B／D
EARTH DRAGON FANG NIBBLE	——	←↙↓↘→+A
HEAVEN DRAGON FANG NIBBLE	——	←↙↓↘→+C
DRAGON TALON TEAR	龍爪擊	空中↓↙←+A／C
★DRAGON GOD DRUBBING	神龍天舞腳	↓↘→↘↓↙←+D

椎拳崇
SHIN KENSU







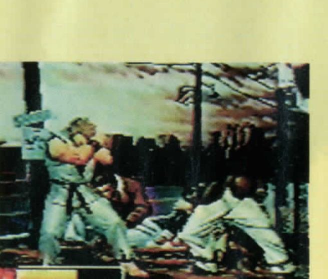




GOURD ATTACK	瓢簞擊	↓↙←+A／C
BURNING SAKE BELCH	——	→↓↘+A／C
ROLLING PUNCH	回轉的空突拳	←↙↓↘→+B／D
MOCHIZUKI INTOXICATOR	——	↓↙←+B／D
DRUNKEN TWISTER	——	↓↘→+A／C
★THUNDER BLAST	轟爛炎炮	↓↘→↓↘→+A／C

鎮元齋
CHIN GENZAI











新・女性格鬥家隊
藤堂香澄 不知火舞 京

簡介

少了百合，女性格鬥家隊正面臨解散。然而因為京的關係，加入了藤堂香澄。新・女性格鬥家隊就此組成。香澄能否填補百合的空缺？

STORY

在英國京的酒吧《ILLUSION》，不知火舞正飛奔進內。

舞：「京，京！大件事了！！」

正準備收鋪的京被她嚇了一跳，便開聲了。

京：「到，到底是什麼事，舞！」

舞：「那，那……關於今屆KING OF FIGHTERS的事呀！百合今次不會與我們一起組隊呀！」

京：「吓！？百合？」

舞：「是呀！百合她受到她父親的威迫，但如果我們再不找人替代她的話，我們便不能參賽的了。」

京：「……是嗎，……那未嘗不是一件好事來呢……」

舞：「咦……？」

京：「……舞。實情很難開口呢……」

舞：「什麼事？」

京：「今次的大會，我想找人代表我參加。」

舞：「咦！？什麼呀？」

舞懷疑自己聽錯。

京：「……早幾天，我弟弟遇到交通意外。」

舞：「妳弟弟嗎？」

京：「是呀，雖無大礙，但他只得我一個親人。我想在他身邊陪他。……所以我不會參賽……」

舞：「唔，唔，明白了。我會為你弟弟早日康復而祈禱。雖然發生了這件事，也請京妳加油啊。」

京：「舞，不好意思呢。我幫不了妳。呀，話時話妳的男朋友……呀，是安迪。他那邊怎樣了？」

舞：「……安迪又是和那兩個人組了隊呢……」

京：「呀……是，是嗎……。唔，不如妳今晚就在這兒留宿一晚吧？」

舞：「……不。我會到附近的酒店過夜的了，別擔心。再見……！」

説完，舞便飛奔離開店子了。

京：「呀，舞！」

舞孤獨地在街上走着。

舞：「呀，只剩我一人了……」

想着想着，忽然她的眼睛感到微熱。

她的淚珠已落下來了。

舞離開後，京一個人站在ILLUSION中。

京：「KING OF FIGHTERS嗎……」

京看着店中電視所播放的宣傳片。

第二天，舞正在自己所住的酒店收拾細軟，準備回日本了。

舞：「呼，收拾好了……大家也不參加，今次我也不能參加了……」

説完，舞嘆了一口氣。

「叮噹。」

忽然，門鐘響了。

舞：「係。是服務員吧？現在來了！」

但是，在舞開門的同時，「伏」的一聲，一個快拳忽然攻向舞的面門。

舞立即閃身避過。

舞：「什，什麼呀！」

舞一時間也弄不清是什麼的一回事，只知對手是一個女孩，招式好像是古武術。那女孩後退，舞立即追，兩人已到了走廊。

舞：「嘿！」

隨着吼聲，舞踢出了一腳。那女孩輕輕的避過了。

舞：「還有呀！」

舞就在那瞬間使出了重招。

舞：「龍炎舞！」

火炎攻向身穿和服袂裙的那女孩。

不知這招的虛實，那穿和服袂裙的女孩先擋格，然後後退。

「是現在了！」

舞：「嘿！」

舞衝向那穿和服袂裙的女孩。

那是必殺忍蜂！

「嗄！」

那女孩先擋了舞的攻擊。然後，她便一把抓住舞。

就在那時，「喂，到此為止！」

兩人同時向傳來的方向望去。有一女子站在門口處。

舞：「京！」

一見了京，那穿着穿和服袂裙的女孩立時鬆開抓住舞的手，開始發言。

女：「剛才多冒犯，對不起。我叫藤堂香澄。我是為了會一會京所提及的舞才來的。」

舞：「咦？京！！」

京：「是，是我叫她來的。她是組員啊。」

香澄：「係。我想參加KING OF FIGHTERS。但我並不只要參與，參加了的話便希望能獲勝。今次的試招，我已感到舞的強橫之處。這樣的話，要勝利也不是夢了。」

舞：「嗄，嗄……那，京妳為什麼會在這兒？」

京：「唔。我弟弟看穿了我。他不想他看見他的姊姊失魂落魄的樣了。他想看見他的姊姊奮戰到底。那孩子以我自豪。他想我參賽，他想我勝利。……現在，我為了弟弟，參加KING OF FIGHTERS，然後勝出比起留在他的身邊看護他更為重要。」

舞：「那，那麼京……」

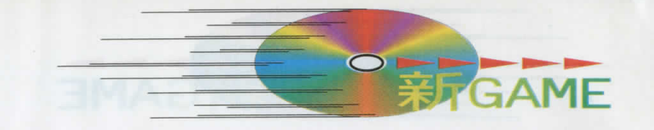
京：「呀，我當然參賽啦！」

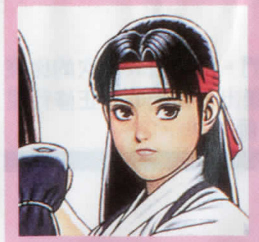
舞：「好，好極了！要有京一同參賽，我也無話可説了！」

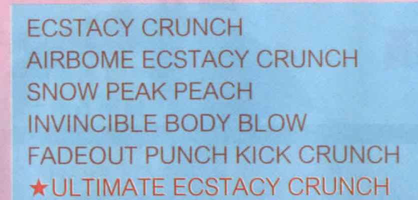
京：「那麼便決定了！舞！香澄！參加比賽，然後奪標！」

香澄：「當然。」

舞：「當然啊！為了京的弟弟！」（ZAC按：（TôT））

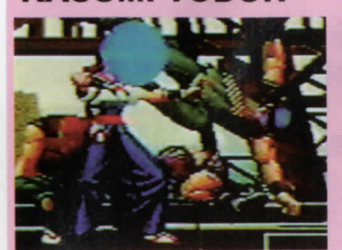


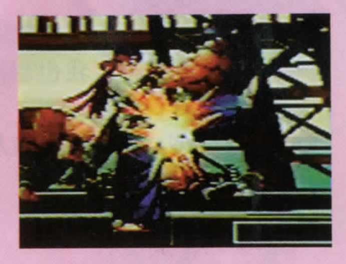




ECSTACY CRUNCH	降破	↓↘→+A/C
AIRBOME ECSTACY CRUNCH	空中降破	空中↓↘→+A/C
SNOW PEAK PEACH	白山桃	↓↙←+A/C
INVINCIBLE BODY BLOW	滅身無投	←↙↓↘→+B
FADEOUT PUNCH KICK CRUNCH	殺掌陰蹴	←↙↓↘→+D
★ULTIMATE ECSTACY CRUNCH	超降破	↓↘→↓↘→+A/C

藤堂香澄
KASUMI TODOH

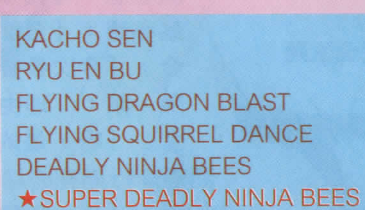












KACHO SEN	花蝶扇	↓↘→+A/C
RYU EN BU	龍炎舞	↓↙←+A/C
FLYING DRAGON BLAST	飛翔龍炎陣	→↓↘+B/D
FLYING SQUIRREL DANCE	飛鼠之舞	空中↓↙←+A/C
DEADLY NINJA BEES	必殺忍蜂	←↙↓↘→+B/D
★SUPER DEADLY NINJA BEES	超必殺忍蜂	↓↙←↙↓↘→+B/D

不知火舞
MAI SHIRANUI











VENOM STRIKE	——	↓↘→+B/D
DOUBLE STRIKE	——	↓↘→↓↘→+B/D
TORNADO KICK	——	→↘↓↙←+B/D
SURPRISE ROSE	——	→↓↘+A/C
MIRAGE KICK	——	←↙↓↘→+B/D
★ILLUSION DANCE	——	↓↘→↘↓↙←+B/D

京
KING









金隊
金家藩 蔡寶奇 陳國漢

簡介

日夜為了K.O.F.而不停練習的師徒們。阿金對於今次的比賽有一提議。「若果能在今次的K.O.F.中勝出，你們的更正修行便結束！」這兩名弟子終於向阿金學滿了師！？

STORY

陳國漢與蔡寶奇。這兩名因為被阿金強迫進行「更正修行」（ZAC按：俗稱「勞改」）而認識的兩人在發嘮嚇。

蔡：「呼，我們來了這兒有多久喲～呀陳生？」

陳：「那個嘛，我已無話好說了。」

這個巨大的男子在默默地磨着那令他自豪的鐵球。

蔡：「那樣也無補於事喲。若我們在上次大會中從RUGAL那兒得到什麼的話，也不會弄至這個田地喲。」

陳：「多得那傢伙不少呀！他那個偽善者。那個跆拳笨賊！我們一定要想個辦法！」

蔡：「呀，陳生你別說得這麼大聲。這樣會被金生聽到的。」

陳：「什麼呀！蔡！在這種隱閉的地方就算說得再大聲，阿金也不會聽到的吧！」

突然有一人影落在二人上面。

金：「唔？怎麼了？你們沒有好好練習嗎？」

陳、蔡：「呀！呀！金、金師父啊！！」

陳與蔡發出悲鳴。金出現在他倆之間，他冷靜的聲音中隱藏怒氣。

金：「你們在說我的什麼？」

陳、蔡：「不、不……什麼也沒有……」

兩人失聲地答道。

金：「怎麼，你們好像還未接受我的教育啊。呀！你們兩個一起！練習呀！！」

陳、蔡：「呀～救命呀～！！」

已經日落了，在黑夜來臨之時，三人在進膳。

蔡心想：「好了，多得陳生才會被發現了喲。」

陳心想：「『車』！金那傢伙定有順風耳。這就是正義嗎！？講都冇人信呀！」

金：「怎麼了。你們兩個的面色好差。」

蔡：「咦！？不是的。」

陳：「就是嘛。那是你心理作用罷，師父。」

金：「是吧？那就好了！話時話，你們的修練有成果了沒有？」

陳：「我想該有呢（其實只有疲倦啊！）。」

蔡：「當然喲。我覺得比以前輕鬆了喲（如果不這樣說，金那傢伙又會不懷好意的了喲）。」

金：「好極！那麼我們便準備好參加今次的大會了！」

陳、蔡：「咦！？大會！？」

金：「呀，我忘了告訴你們。我已報了名參加今屆的KING OF FIGHTERS了。」

陳：「呼，又是嗎。金師父。」

蔡：「我已經飽嚐骨折之苦了喲。」

金：「什麼？」

金瞪了他們一下，有危險了。

陳：「不、不，我也想試試自己的力量去到哪個地步。」

蔡：「就，就是喲。這是一個好機會喲。我們可以一試實力哩！」

兩人賣口乖。

金：「是嗎。」

陳心想：「我希望他是在開玩笑呀。」

蔡心想：「全部都是開玩笑的喲。」

金：「今次參賽有一個特別的理由。」

陳、蔡：「理由？」

金：「呀，是的。如果我們在今次大會中勝出，你們的修行亦會終結。」

陳：「那，那我們？」

金：「如果勝出了今次的大會，你們的精神及肉體都該變得健全的了。你們該會變成好人的了。」

陳、蔡：「好，好呀！」

金：「那麼決定了！那麼從明天起，為了KING OF FIGHTERS的特訓要加倍！」

陳、蔡：「吓，吓！？」

金：「唔？有什麼不滿嗎？」

金的眼中閃出光輝。

蔡：「豈、豈有此理。」

陳：「我更有興趣去幹呀！」

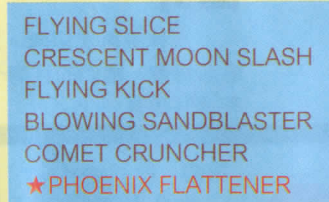
金：「那麼，明天會有更嚴格的特訓在等着你們啊！加油呀！」

陳：「幹吧！（如果不是可從阿金處重獲自由就不會這樣說呀！）」

蔡：「加強訓練喲！（這樣，便可擺脫那苛刻殘酷的修練生涯了喲！）」





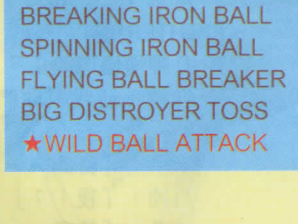
FLYING SLICE	飛燕斬	↓儲↑+B/D
CRESCENT MOON SLASH	半月斬	↓↙←+B/D
FLYING KICK	飛翔腳	空中↓↘→+B/D
BLOWING SANDBLASTER	空砂塵	↓儲↑+A/C
COMET CRUNCHER	流星腳	←儲→+B/D
★PHOENIX FLATTENER	鳳凰腳	↓↙←↙→+B/D

金家藩
KIM KAP HWAN







BREAKING IRON BALL	鐵球粉碎擊	←儲→+A/C
SPINNING IRON BALL	鐵球大回轉	連按A/C
FLYING BALL BREAKER	鐵球飛燕斬	↓儲↑+B/D
BIG DISTROYER TOSS	——	埋身→↘↓↙←→+C
★WILD BALL ATTACK	鐵球大暴走	↓↘→↘↓↙←+A/C

陳國漢
CHAN KOE HAN








HURRICANE CUTTER	龍卷疾風斬	↓儲↑+A/C
HISHO KURETSUZAN	飛翔空裂斬	↓儲↑+B/D
SOARING KICK	飛翔腳	空中↓↘→+B/D
FLYING MONKEY SLICE	旋風飛猿刺突	←儲→+B/D
FLYING SLICE DASH	——	←儲→+A/C
★TORNADO RIPPER	真！超絕龍卷真空斬	→↘↓↙←→↘↓↙←+A/C

蔡寶奇
CHOI BOUN GE








八神隊
八神庵 域思 米卓

簡介

八神庵再次組隊。為了要打倒草薙京，組員是RUGAL的兩名前秘書。她們的目的不明。三人都要打倒宿敵草薙京。究竟京有沒有勝算……

STORY

在一間荒廢了的古寺中，有一名男子在瞑想。也不知過了多久，那男子仍是動也不動。

忽然那男子開口說話，打破沉靜。

「找我有什麼事……」

那男子開聲以後，有一個影子在動。

「哼哼哼哼……。不愧為八神庵。雖然我已隱藏我的氣，但仍是被你發現。」那是一把女聲。

八神：「說夠廢話了。找我有什麼事。」

在黑暗中的那女子仍在絮絮不休。

女：「呼，也不是什麼急事。只不過是關於KING OF FIGHTERS的事罷。」

八神：「KING OF FIGHTERS？……那是怎麼樣的一回事。」

女：「我想你已知道今年KING OF FIGHTERS已開始，你有什麼打算？」

八神：「那還用說。我的目的就是要殺了草薙京！我沒有必要參加大會。」

女：「啊，就算草薙京也參加了你也不參加？」

八神：「呼，上一次已經使我丟面了。」

女：「你，或許是害怕草薙京吧？」

八神望向那女子，且露兇光。

八神：「……你很吵耳……死吧！」

八神說着的同時，已向那女子的方向放出百八式・驅闇炎。

但，那驅闇炎被不知何種手法所弄熄了。

八神：「什麼！？」

正在八神驚訝的同時，那女子已跳到八神的上方，展開攻擊。

女：「！」

但是，八神只是在咀邊輕輕泛起了一絲淡笑，便使出了百式・焚鬼炎。

八神：「喝啊呀！」

那女子立即擋格，在八神的面前着地，並輕輕一笑。

八神：「原來……有兩個人嗎……」

有另一名女子以手刀從後方擊中八神。

女：「擊中你了！八神！」

在八神前面的女子慢慢站起來，步向八神。

女：「遲了介紹。我是域思，而她……」

在八神背後的女子也開聲了。

女：「我是米卓。多多指教……但是，傳說中的八神庵只有這個程度，我們似乎沒有必要特地走來呢。」

八神聽後突然笑了起來。

八神：「哼，哼哈哈……你們似乎仍未發現吧。天真的傢伙們。」

域思：「什麼！？」

就在此時，域思與米卓的衣服的肩膀位置燒焦了。被化為灰燼，掉到地上。

米卓：「……！？」

域思：「哼！」

米卓發現了後，便立即收回手刀。

米卓：「……你在一瞬間看穿了我們的技倆……」

八神：「你們到底是誰。有什麼企圖。不過，你們應該就此死去！」

八神向兩人放出凌厲的殺氣，並擺出了禁千式百拾壹式・八稚女的起手式（ZAC按：使唔使咁重手呀？）。

米卓：「嗚……！」

域思：「……！呀，等等。我們並不是想侮辱你的。只是……」

八神：「只是什麼！」

米卓：「八神庵，我們只想你與我們組隊參加KING OF FIGHTERS罷了。」

八神慢慢地收式。

八神：「我與你們組隊？哼，那我就想知道你們有何目的。」

米卓：「目的……我們的目的是你……你的人啊。」

八神：「我！？」

域思：「是啊……我們希望能借助你的力量……」

米卓輕撫八神的背。

八神：「哼，今次是色誘嗎……哼哼哼……。好吧……。我的目的只是要殺掉草薙京。你們只是讓的達成目的的角色。但是……為了殺死京，我會不擇手段的。」

米卓：「唔，好的。」

八神：「那麼，已沒話可說了。你們很礙眼！快給我滾！」

米卓：「呼呼呼……大會當日將會很有趣呢。……再見了……」

八神：「……」

米卓與域思消失了。

八神：「呼，女狐狸。你們以為我不知你們是誰吧……呀，好了……。大會將是我顯露實力之時……。呼呼呼……好好的等着瞧吧……草薙京！！哈～哈哈哈哈……！」

古寺中充滿了八神的笑聲與回音。

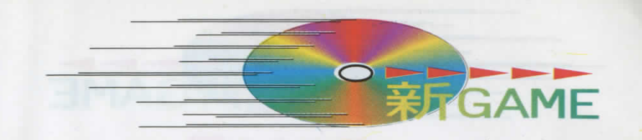
那兩個女子正從八神所處的古寺前的石梯步下。她們好像正與某人聯絡。

米卓：「係，已經與八神庵接觸過了。……不愧為八神家的承繼者。力量與草薙京同等，報告完畢……係，明白了。一切正照計劃進行，請放心。」

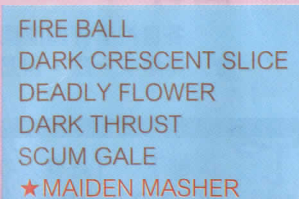
說完，電話的另一邊收了線。

兩人同時泛起了一絲妖艷的笑容。

然後，兩人便在漆黑中消失了。

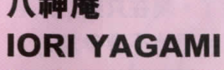






FIRE BALL	百式·焚鬼炎	→↓↘+A/C
DARK CRESCENT SLICE	二百一十二式·琴月陰	→↘↓↙←+B/D
DEADLY FLOWER	百二十七式·葵花	↓↙←+A/C×3
DARK THRUST	百八式·驅闇炎	↓↘→+A/C
SCUM GALE	——	埋身←↙↓↘→+C
★MAIDEN MASHER	禁千二百十一式·八稚女	↓↙←↙↓↘→+A/C

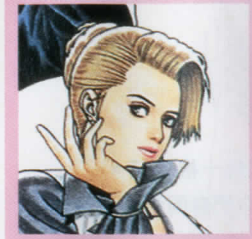
八神庵

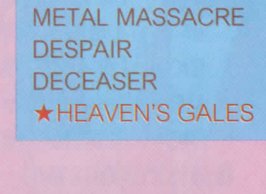
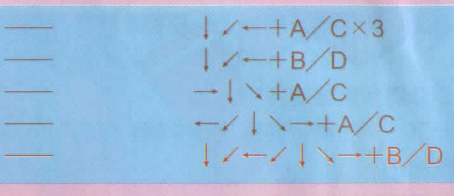


IORI YAGAMI





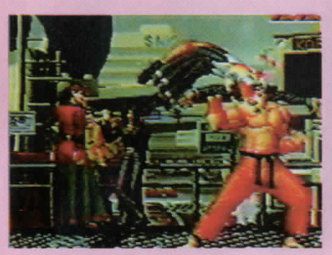



DEATH DOWNER	——	↓↙←+A/C×3
METAL MASSACRE	——	↓↙←+B/D
DESPAIR	——	→↓↘+A/C
DECEASER	——	←↙↓↘→+A/C
★HEAVEN'S GALES	——	↓↙←↙↓↘→+B/D

米卓

MATURE







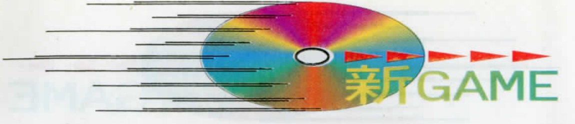

OUTRAGE	——	↓↙←+B/D
RAVE FEST	——	空中↓↙←+B/D
GORE FEST	——	埋身→↘↓↙←+C
DA CIDE	——	←↙↓↘→+A/C
★NEGATIVE GAIN	——	埋身→↘↓↙←→↘↓↙←+C

域思

VICE





BOSS隊
傑斯・侯活 華夫根・古拉撒 MR. BIG

簡介

各自抱着打倒龍虎隊及打倒餓狼隊為目的之三人。因有共同敵人而組成一隊。但是傑斯的野心並不止於此……。

STORY

德國某地。有一名極其強橫的男子在彈着管風琴。有一位執事似的人正向他步近。

執事：「華夫根大人……」

古拉撒：「……」

執事遞了一個信封給仍在彈琴的古拉撒。

執事：「又是給你帶來了這種東西。」

古拉撒：「KING OF FIGHTERS嗎。RUGAL那傢伙仍未死嗎？」

執事：「不，主催者的身份未明。今次與上次不同，只是純粹的格鬥大會……」

古拉撒：「告訴我詳情。」

執事：「失禮了……。形式上與上次一樣都是隊際對戰方式。」

古拉撒：「那你知道我與誰組隊吧。」

執事：「請等一下……。呵，開玩笑該有個限度啊。」

古拉撒：「那是誰？」

執事：「傑斯・侯活與MR. BIG。」

古拉撒：「集合了一班與格鬥大會的立場格格不入的壞蛋……有趣。我不能不接受吧。」

執事：「我本人沒有話説，這樣也該能令華夫根大人參賽吧……。只有華夫根大人才有這能力……」

古拉撒停止了彈他的管風琴。

古拉撒：「這是一個好想法。這將會有趣。但是，引起我興趣的，是今次是由一般的主催者所辦，一個純粹的格鬥大會。今次的大會不會像以往一樣，是由一個居於黑道的人為了某種野心而主辦的。而且，我又感覺不到那種感覺，這次當作消遣來説是相當有趣的。當作消遣……但是，為什麼像傑斯那樣的人也會參加？我想不通；那個人，一定有什麼企圖的。一定……。那是我所不清楚的，不過，這樣反而使這個大會更有趣……。或許這不只是消遣那麼簡單了……。」

執事：「華夫根大人是那樣想嗎。但那不就是華夫根大人所喜歡的事情嗎。」

古拉撒：「唔。那麼……」

執事：「要為你準備戰衣及樂團嗎？我現在就去。」

古拉撒：「全部給我安置在禮堂中。最近好像有人幫其它人通風報訊。」

執事明白了古拉撒話中之意，面色立即緊張起來。

執事：「係！我現在立即去辦。」

執事走遠，皮鞋的回音傳遍禮堂。

古拉撒：「事成了。在KING OF FIGHTERS中碰頭將會是件樂事。」

在一間昏暗的房間中。

BIG：「古拉撒有動靜？你肯定？」

部下：「好像沒有錯。那是來自潛到他來邊的間碟的情報。那是由偷聽器錄取的。」

BIG：「好，弄清了古拉撒會參賽便行了。現在只剩下傑斯了。那傢伙也該想與波格兄弟作個了斷。我想他不會參加的。事情變得有趣了。」

部下：「你真的打算與那些傢伙組隊嗎？雖然你想利用他們，但也可能無法避免地被他們反利用的啊。你有否想到避免那種可能的方法？」（ZAC按：部下老兄，你知唔知楊修點死㗎？）

BIG：「這便是黑道中的定律吧。為了要擴大勢力，我不能不參賽。如果要逃避的話，這將是我一生中的恥辱啊。」

部下：「明白了。但是……」

有一枝棍指着那部下的鼻子。

BIG：「你知否我最憎什麼？」

部下：「是被人指使……吧？」

BIG：「你不明白嗎。退下。」

MR. BIG一人站在房間中。慢慢地燃起一根雪茄。

BIG：「古拉撒、傑斯，雖然我不知你們有何企圖，但我也會讓你們如願以嘗的……」

車中。坐在司機位旁的男子正與後座的人説話。

利柏：「潛進南鎮的人有報告回來。古拉撒與MR. BIG都已決定參賽。」

比利：「事情很順利呢。」

傑斯：「今次的大會，古拉撒與BIG都各有目的。古拉撒是想進佔正常社會，BIG的目的就是擴大勢力，但他們更關心的是我。他們該以為我並不會只為參加格鬥大會要參賽。他們要打探，便隨便打探。當他們知道我的目的時，不知他們的面色會變成如何。希望他們能落力一點吧。」

比利：「首先是要收拾一下某些東西呢。」

傑斯：「收拾？呼……是波格兄弟吧，他們還沒有能力找到我。但是他們時常都阻礙我。現在，我便會將他們引導到另一個世界了。」

比利：「原來如此……。但是有一件事較可惜，就是我不能親手將今次再參賽的八神庵轟下。」

傑斯：「哈哈哈……我知你感到可惜。但今次就交給我吧。全交給我……。我將會完成它。到時的快樂便不只於此了……」

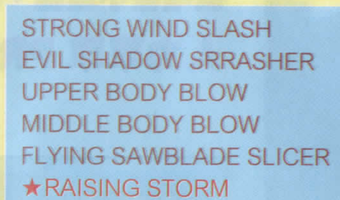
利柏：「現在進入南鎮。」

傑斯：「駛去港口。讓我向不知我有多偉大的泰利・波格打個招呼。」

比利：「不知你有多偉大……就這樣吧！」

傑斯：「現在開始便會很忙的了。最有趣的遊戲現在開始了……哼哼哼……哈哈哈！！」

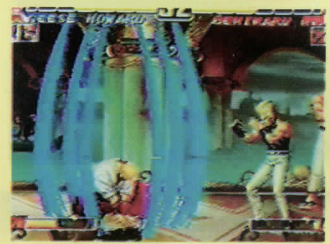




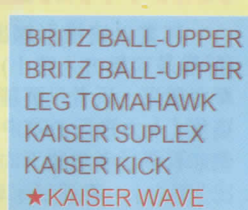
STRONG WIND SLASH	烈風拳	↓↘→+A
EVIL SHADOW SRRASHER	邪影拳	→↘↓↙←+A／C
UPPER BODY BLOW	上段觸身投	←↙↓↘→+B
MIDDLE BODY BLOW	中段觸身投	←↙↓↘→+D
FLYING SAWBLADE SLICER	飛翔日輪斬	→↓↘+A／C
★RAISING STORM	鬥氣風暴	↙→↘↓↙←↘+A／C

傑斯．候活
GEESE HOWARD



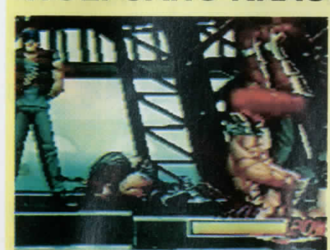


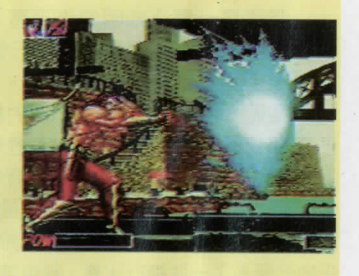


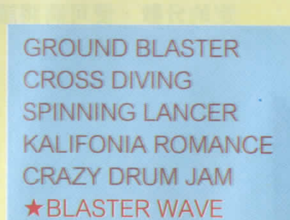
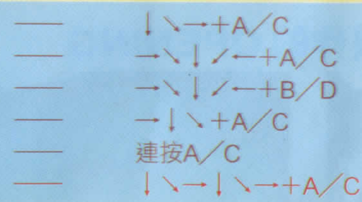
BRITZ BALL-UPPER	——	↓↙←+A／C
BRITZ BALL-UPPER	——	↓↙←+B／D
LEG TOMAHAWK	——	↓↘→+B／D
KAISER SUPLEX	——	埋身→↘↓↙←+C
KAISER KICK	——	→↓↘+B／D
★KAISER WAVE	——	→←↙↓↘→+A／C

華夫根．古拉撒
WOLFGANG KRAUSER



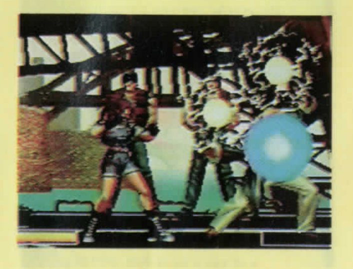


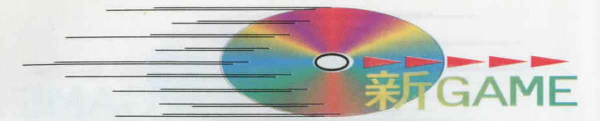



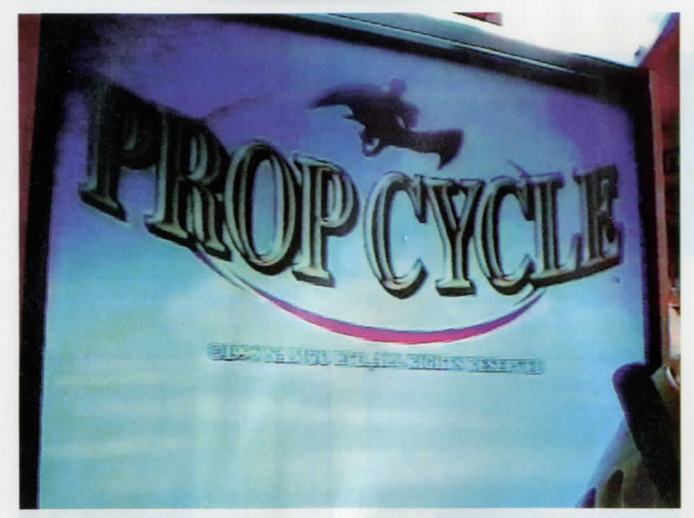
GROUND BLASTER	——	↓↘→+A／C
CROSS DIVING	——	→↘↓↙←+A／C
SPINNING LANCER	——	→↘↓↙←+B／D
KALIFONIA ROMANCE	——	→↓↘+A／C
CRAZY DRUM JAM	——	連按A／C
★BLASTER WAVE	——	↓↘→↓↘→+A／C

MR. BIG







我唔係小健健，係《天空之城》嘅柏斯！

人力單車 PROP CYCLE

攝影、操控者：指令魔人、KAN
文：KAN



新意念飛行體感遊戲

引言

自從踏入90年代，由多邊型所製作的遊戲便如雨後春荀般出現。由於用多邊型所製作的遊戲可以給玩者很大的空間感及其世界觀，所以它正被廣泛利用在一些立體視點的遊戲上，例如3D SHOOTING及一些賽車遊戲。而就在今年初的AOU '96中，NAMCO便展出了一部為J.J.君形容為「一個極為異色的作品」(請看第20期《遊戲誌》第120頁) 的3D多邊形RACING遊戲，這個便是現在筆者要介紹的《人力飛行 PROP CYCLE》。

遊戲故事

話說在一個不知明的未來裏，人類們都是居住在一個又一個的盆地中，然而他們還是對飛行懷有一份夢想，希望能有一天飛上天上，接獨還未見過的事物。

某天，有一位居住在盆地裏的村民，無意中碰到一個類似封印的東西(不過個封印係成個核子放射性警告嘜頭咁嘅，係咪有乜嘢環保意識呢？)，跟着，不思議的事情便發生了，有三大片大陸不知何解的飛了上半空，而且這三片大陸是分別成星星、月亮、太陽的形狀，然而這些都是令住在盆地中的村民大為不解。而為了滿足人類的求知慾，於是乎他們便弄了一個飛行比賽，從中選出一個最出色的飛行員，再派他飛上去這三片空中大陸處作考察。而你，便是其中一個參賽者……

以多邊型製作的 OPENING









與別不同的遊戲系統

其實以這種形態出現的RACING GAME可真少是又少，(好像是前無古人哩！) 以前幾乎所有的RACING GAME都是賽車遊戲來，玩者只要踏油門、扭呔、入波便可將坐駕控制。不過這隻《人力飛行 PROP CYCLE》卻將這些東西完全「原始化」。例如若果玩者想閣下的坐駕飛快點的話，那麼相對地玩者便要付出「勞力」，將那部單車之腳踏踩快些。這無礙是會令玩者的投入程度大大增加，而且更加可以感到人機合一的感覺。(咁哩層就要睇你控制成點咯) 另一方面，一般的RACING GAME都有一條指定的路線要玩者去依從的，不過這個《人力飛行 PROP CYCLE》卻剛好相反，是要玩者在一個廣大的版圖中自行找尋一條又省時、又可以打破最多氣球的路線，令到玩者的自由度(又或者是失控機會) 大大增加。這些都是這個遊戲與別不同的地方。

基本玩法

其實這個遊戲的玩法是非常簡單的，玩者在遊戲中是控制着一架人力飛機的，而玩者要做的，就是要控制這架人力飛機去撞爆在空中浮下浮下的氣球，當玩者撞爆一定數量的氣球或得到一定的分數，便可將將該版CLEAR。



■這台便是《人力飛行 PROP CYCLE》主機，體積也頗巨大哩。

★特別鳴謝 CYBER WORLD 提供場地拍攝
★ CYBER WORLD 地址：銅鑼灣時代廣場九樓

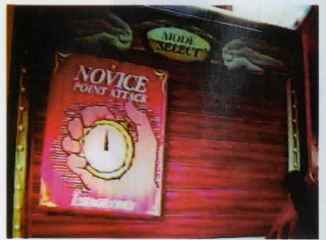
二大遊戲模式

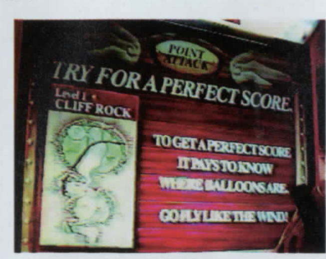
NOVICE：

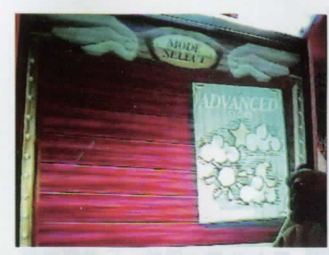
簡單點來説，這可説是一個練習模式。那麼在這裏玩者是需要做些甚麼呢？首先玩者可以在3個版圖中選擇一個自己要練習的，進入了後，便如常的進行賽事。然而由於這是一個練習MODE，所以其難易度也是較低的，故此在這個遊戲模式中那些氣球之位置是比較容易讓玩者去撞破，然而也較易成功。另一方面，在這裏過版的指標不是用玩者取到多少分來決定，而是在於玩者撞破了多少個氣球，而且在地圖上還會有氣球的位置，十分方便。不過由於這個模式是比較易玩，所以當玩者完成了一個STARGE之後，便會GAME OVER。

ADVANCED：

其實這個便是這遊戲的STORY MODE，亦即是正式的飛行員選拔賽來。在這個遊戲模式中，是可以讓玩者去到第四個STAGE，即是那三塊飛行大陸上飛行及冒險。不過在此之前，玩者一定要先CLEAR在陸地上的那三個STAGE。然而玩者要在這個遊戲模式中完成一個STAGE的話，就非要取得該版所需的分數不可。所以玩這個模式的時侯，玩者便要選氣球來撞，因為有些氣球只有50分，而有則有300分（嘩，又會『爭』得咁遠嘅？！），所以玩者務必要開創一條又省時，又可以得到最高分數的路線來。

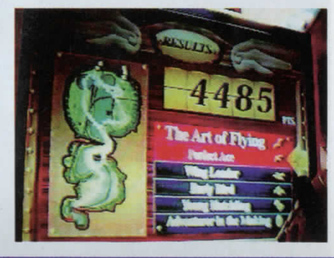














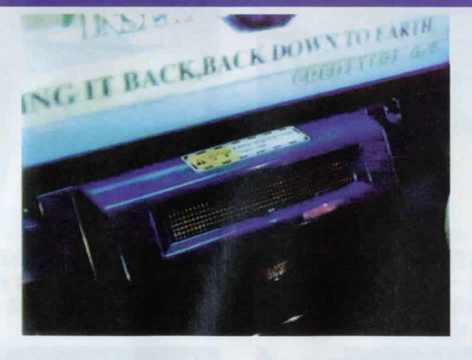


機體睇真啲

由於這部《人力飛行 PROP CYCLE》的機身比較古怪及特別，也許很多讀者也對它很有興趣吧，有見及此，筆者會在這裏介紹一下這個結合了健身單車及遊戲機的業務用遊戲機體，讓大家在健身之餘，也對它有多一些的認識。

腳踏板：這個配件可謂是《PROP CYCLE》最特別的地方，也是這遊戲的一大賣點。然而由於這亦是接收遊戲中主角及其飛機的「原動力」之配件，所以多多少少也會有些損耗。而就在筆者第一次跟指令魔人跑去CYBER WORLD拍攝的時侯，這部可憐的「落地不久」的新遊戲機就因為騎在它上的玩者太過投入的關係，引至發生「斷鏈」事件……。WELL，希望各玩者玩此遊戲時冷靜一點吧。





通風口：雖然這是一個小小的設備，但卻是筆者非常欣賞的一樣東西。那麼這個通風口又有甚麼作用的呢？原來為了增加玩者玩此遊戲時的投入感及飛行的真實感，當玩者在飛行的時侯，這個通風口便會吹出一些涼風，而且當你踩得越快，那些風就會吹得越勁，非常過癮。然而就此可以見到遊戲設計者的一番心思。不過，指令魔人卻説由於有這個設備，會令女孩子不會穿短裙去玩此遊戲云云。

控制桿：用來控制遊戲中人力飛機的左右移動及升降，而其設計跟一般的健身單車把手有些相像，不過它還可以作左右扭及上下擺，讓玩者有更大的自由度去控制飛機。不過筆者就覺得還有點點的美中不足，就是沒有剎掣及減速系統，令到很多時在玩者一輪加速後，因不能減速而引至撞向岩石山邊，影響成績，換句話説，即是亦大大增加了此遊戲的難度。看來要CLEAR這遊戲的話，非下一番苦功不可了。



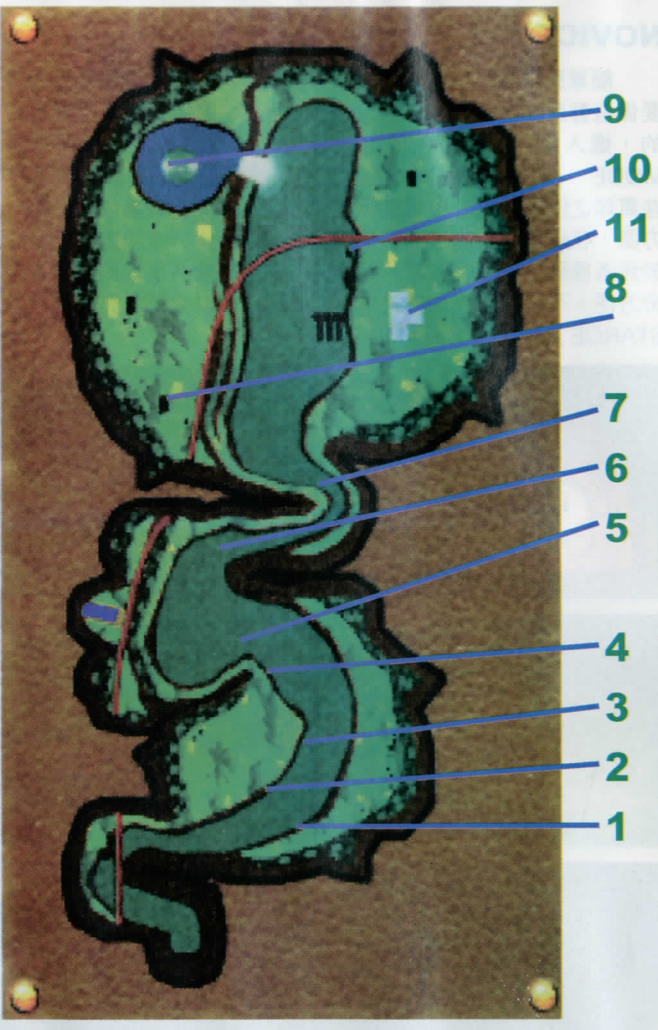
版圖介紹

CLIFF ROCK



版圖特色：

其實這版是這遊戲中難易度最低的一版，所以比較適合初學者去試練之。就以背景而言，是以一條建於盆地內的寧靜小村莊為主，而且當玩者穿插於小橋及河流山谷之間，更覺這條小村莊有濃厚的歐陸風味。然而這裏的通道也十分闊，而障礙物也較少，故玩者大可放心周圍去取分。





■1. 比賽一開始，玩者便應微微的向下飛，因為第一個氣球是低個出發台的。



■2. 撞過第一個氣球後，玩者便可順勢繼續各下沖，以便撞爆第二個氣球。



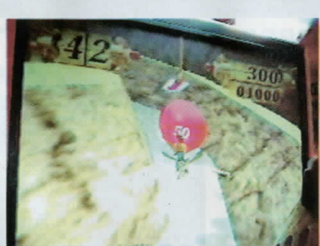
■3. 不過玩者繼續向前沖時就要小心，因為跟着的氣球後面是一條橋，玩者很容易取過氣球後就撞牆，故一定要抽頭向上飛。



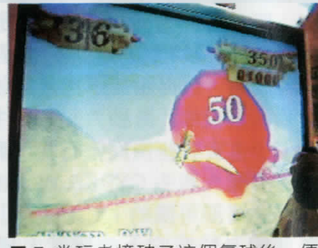
■4. 抽頭過後，玩者便要立即靠左飛，以便取得一個靠在岩可邊的氣球。



■5. 取過這個50分的氣球，不要忘記前面還有一個100分的氣球，順便也把它撞爆吧，不過卻要小心避開中間的那條橋。



■6. 跟着便有一小段的路程是沒有氣球的，此時玩者不應將飛機飛得太高，直至撞破下一個50分的氣球。



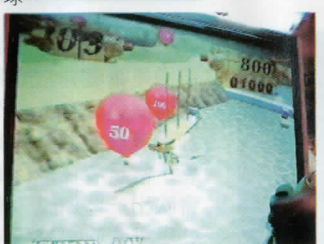
■7. 當玩者撞破了這個氣球後，便應立即向上飛，因為跟着下來的氣球是於上面來的。



■8. 於這個氣球後面的，便是一個大盆地，玩者是可在這裏兜圈取分，而離開小河後，便要向左飛，撞向這個50分的氣球。



■9. 撞過這個氣球後，便可以兜去中央的噴泉，那裏會有一個獎時間的氣球及一個200分的氣球。



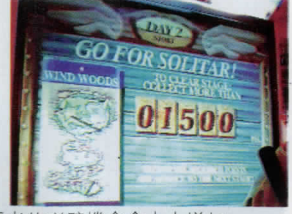
■10.取過這兩個氣球後，還可以兜到湖邊，這裏可連續撞破數個氣球。



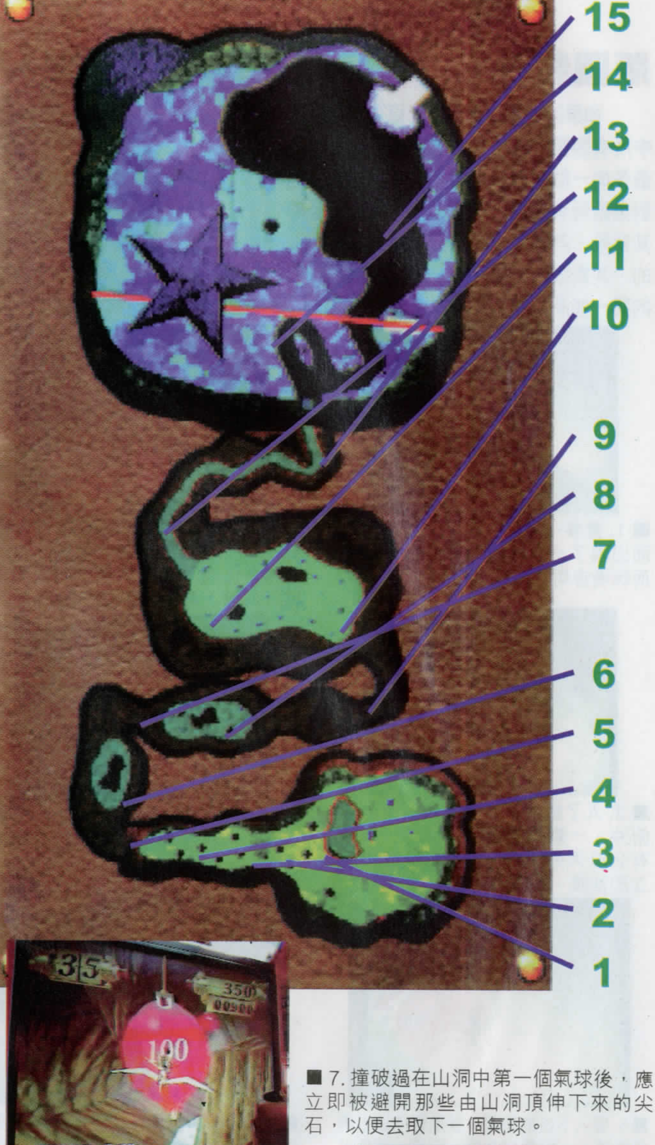
■11.最後當然不要忘記撞破在營幕裏的200分氣球啦。

WLND WOODS

版圖特色：



這是一個難度中等的版圖來，而長度就略比 CLIFF ROCK 長。至於背景方面，這個版圖就以山洞為主，玩者需要是需要穿過長長的山洞，來到一個建於山洞中的小村莊。由於這個版圖是以山洞為主，所以賽道都是九曲十三彎的，幸好就比較闊，不然玩者的碰壁機會會大大增加。





■1. 賽事一開始，玩者便要急速向下降，因為第一個氣球就在出發台的下面，而且距離也相當近。



■2. 撞過這個氣球後，玩者便要保持在這一個水平中再直飛，那麼便會碰到這個50分的氣球。



■3. 然而玩者繼續向前飛的話，便會遇上一些夾在樹林中的氣球，玩者一不小心，便會撞樹。



■4. 撞過樹林中的第一個氣球後，還要立即向右轉，以便撞破第二個氣球，不然的話就會撞樹。



■5. 經過這數株樹後，便會來到一個小山洞的入口，玩者當然不要忘記取走山洞前的那 100 分啦。



■6. 入到山洞後，玩者應靠着山洞的頂部向前飛，因大部份氣球也是集結於山洞之頂部。



■7. 撞破過在山洞中第一個氣球後，應立即被避開那些由山洞頂伸下來的尖石，以便去取下一個氣球。



■8. 就在山洞會出現一些閃下閃下的氣球，而它們其實是用來獎時間的，故一定要將其撞爆。



■9. 就在取過這個獎時間的氣球後，便會遇到兩塊尖石中的一個氣球，而玩者要撞破這個氣球可要有一定的技術。

■10.跟着玩者便會來到一個有古怪生物的水池，而玩者又要在牠們中穿插才可以撞破那些氣球。

■11.若果玩者飛得太低的話，那麼畫面就會被那些水氣所濃罩，令到玩者的視野大大減低，此時就更加要小心飛行了。



■12.穿過這個古古怪怪的水池後，玩者便要面對一個右轉急彎，所以玩者在這裏不要飛得太快，以免撞牆。



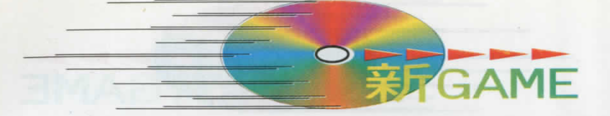
■13.轉完一個右轉急彎後，之後又來個左轉急彎，所以玩者不要在這裏將的速度開得太高，不過這個可加 20 秒的氣球就一定要被撞破。



■14.幾經辛苦終於來到這個建於山洞中的村莊，而玩者可先穿過那條火車橋，繼而進入村莊。



■ 15. 在這裏就有大量的氣球在這裏，只要玩者不是在先前的路途上避得太多氣球的話，要在這裏取夠分是不難的，努力吧！！



INDUSTARN

版圖特色：



如果論遊戲的複習度，這可說是遊戲中所有版圖中最版複習的一個，而且也是最長的一個。而且暗路、窄巷特別多，絕對是給玩者的飛行技術之一大考驗。至於其背景，其實是由一個石礦場工場所組成的，其氣氛也相當獨特。而在這個版圖中是會有兩個大礦場，而電腦會隨機的將一些高分數的氣球放進去的，這使玩者很難記得氣球的位置。



■ 1. 賽事一開始，就在玩者的正前面出現了一個價值 100 分的氣球，而玩者亦可以輕易取得之。



■ 2. 之後玩者就有兩條路可以選擇，一是左邊的下路，而另一條是右邊的上路，而筆者則建議使用下路，何解？可以取多些分嘛。



■ 3. 入了這條下路後，玩者應向下俯沖，一氣的撞爆二個氣球，那裏有 200 大分的呀。不過最過分後應立即抽頭，不然……。



■ 4. 如果玩者是想取得更多的分數的話，就應在連取兩個 100 分氣球後，在這個地方向左轉。



■ 5. 要入下路的原因，就是要撞破這兩個氣球，一個是 200 分，而另一個是可以獎多 20 秒時間，所以一定要取到。



■ 6. 取過這兩個氣球後，玩者便要作一個 90 度的轉彎，要便進入這個細少的小山洞。



■ 8. 這個山洞其實就是全隻遊戲中最窄的一個，而筆者玩了這麼多次都未曾試過可以安全通過的，WELL，大家努力吧。



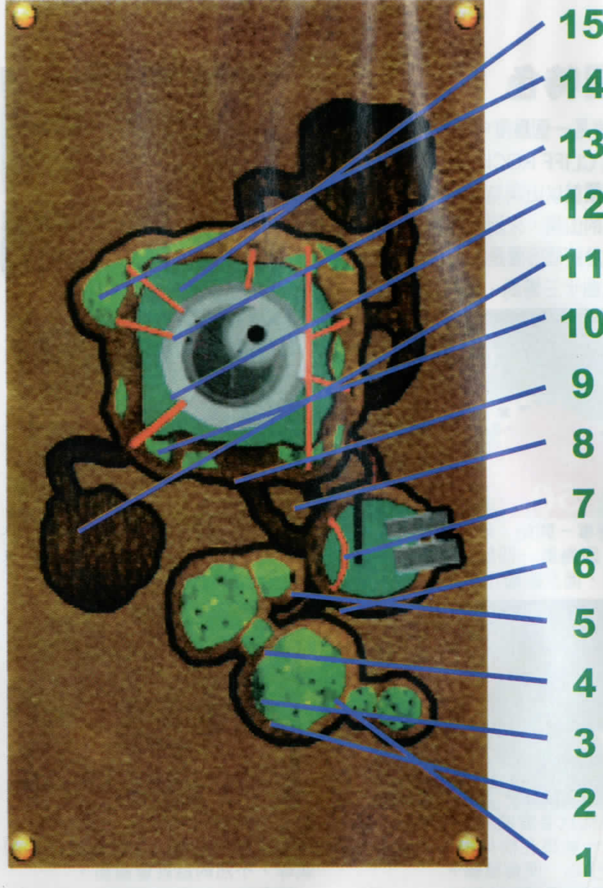
■ 9. 在這個山洞後面，便是一條環迴之河道，而那些氣球則是多數集結於那些橋底及橋躉處。



■ 12. 取過這 520 分後，玩者便離開這山洞，再向左轉，繼續取分。而要取到畫面中的 50 分氣球的話，就先需將飛機飛低一點，就向上沖。



■ 13. 當玩者一口氣的向上沖的時侯，除了可以取到那個 50 分的氣球外，還可取得 10 秒之獎勵時間。





■ 7. 從山洞一飛出來，便會見到一座金屬造的建築物，而在它的左面，就有一個小洞，而玩者就是要穿個這一個洞。而洞前又有 100 及 50 分之氣球各一。

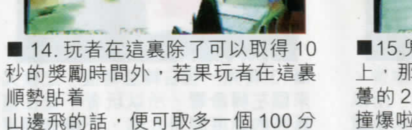


■ 10. 在進入這裏後的第一個山洞口處，有一個可獎十秒的氣球，那麼就跑入去瞧瞧吧。



■ 11. 原來在這個山洞是一個礦洞，不單如此，這裏總共有 4 個氣球一共 520 分！！嘩，發達囉。

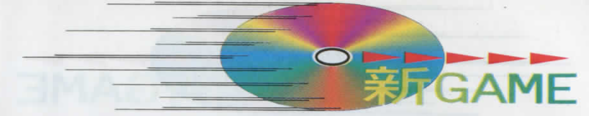




■ 14. 玩者在這裏除了可以取得 10 秒的獎勵時間外，若果玩者在這裏順勢貼着
山邊飛的話，便可取多一個 100 分的氣球。

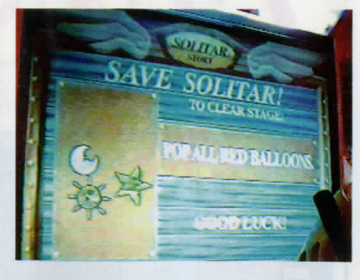


■ 15. 兜過山邊後，玩者便可返回河上，那麼玩者便會遇上一個繞着橋躉的 200 大分氣球，當然也要把它撞爆啦。



SOLITAR

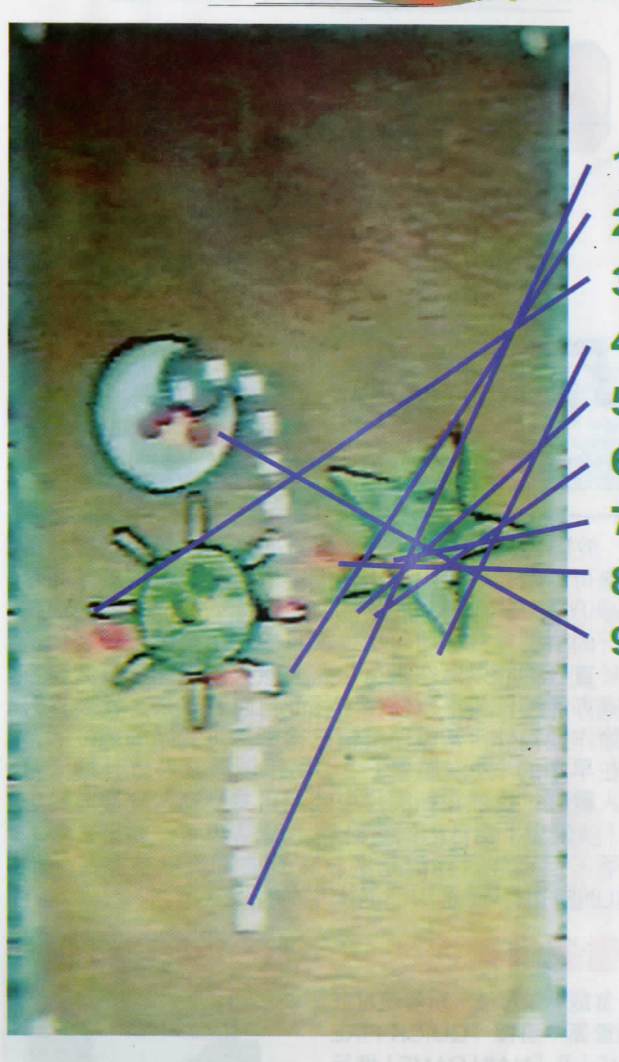
版圖特色：



這個便是被神秘力量所控制的那三塊大陸，亦是整個遊戲中最後的一版。由於這幾塊陸地之前是沒有人到達過，故此在進行這版中是沒有地圖供應的，全是要靠玩者去探索。而且，在這版中是不可以繼版的，只要在限定時間內不能把大陸周圍的氣球打破的話便會立即GAME OVER，所以是很難攻略的呀。不過若果閣下能不續版而又能來到這裏的話，已經是一位十分利害的機師了。



■1.遊戲一開始，玩者便可見到這三塊大陸，先飛去最近的太陽形大陸吧。





■2 而太陽形大陸的特色，就是在它的四周有一些柱狀物在轉呀轉，而那些氣球就是在它們之間的。



■3.玩者要把圍着太陽形大陸旁的氣球全撞爆方可離開。



■4.玩者有一點要注意的是，就是有一個氣球是零零丁丁的在太陽形大陸及星形大陸之間的，而玩者也要把它撞破。



■5.跟着玩者便要向上飛，因為星形大陸的水平是高過太陽形大陸的，要不然便不能去到星形大陸處。



■6.由於在星形大陸上的氣球分佈極不平均，所以玩者是很難一口氣將這裏的氣球全撞破。



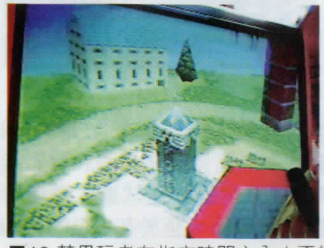
■7.首先玩者可先將在內陸地區上之氣球弄破之。不過它們的位置也頗刁鑽，例如在天橋底。



■8.跟着才飛到星形大陸大之外圍，把集結在外圍的氣球也撞破。

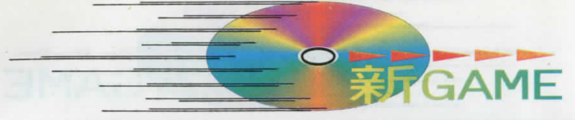


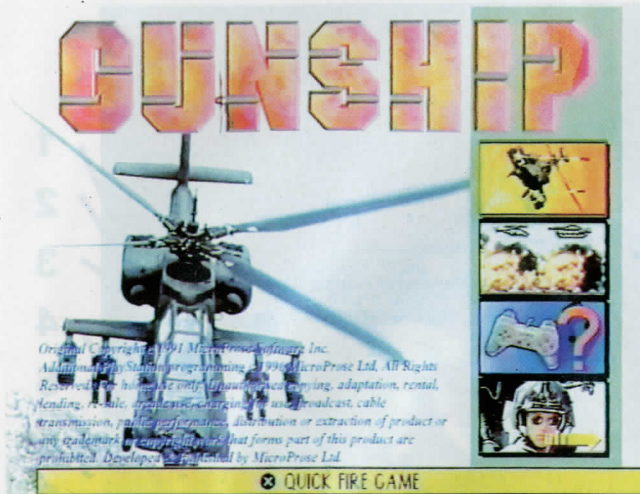
■9.最後，玩者便可以進入月亮形之大陸處，把這裏的氣球也弄破。不過這裏有一個氣球是被大框們重重包圍住，而筆者到現時為止也不知如何才可弄破它……。





■10.若果玩者在指定時間之內也不能把所有氣球打破，那麼星形大陸上的防禦系統便會自己開動，繼而把玩者擊落。





GUNSHIP

沙漠！再次刮起風暴！



於現代戰爭中，在制空權方面雖然一般戰鬥機及轟炸機可令敵人不能再作出任何空中行動，但對於地面目標卻仍是不能作出徹底的掃擊。而相對於能作低空慢速飛行的武裝直升機便可對地面目標作出全面剿滅，加上由於直升機能以低空飛行來避去敵人的雷達，故武裝直升機亦能勝任於突擊任務。因此自越戰以來，武裝直升機除作運輸外，其戰略價值已得到無可置疑的地位。至於在早年的「沙漠風暴」中，美軍便將武裝直升機大量投入戰線，雖然在新聞片中我們可看到這些開發方針上以「沙漠戰」為目的的直升機由於風沙而一隻又一隻的墜落，但不能否認的是武裝直升機潮流已被掀起，而《GUNSHIP》便是因此而出現的產品。

兩種遊戲模式



當啟動遊戲後，玩者便可在標題畫面中選擇「QUICK FIRE GAME」及「MAIN GAME」進行遊戲。而「QUICK FIRE GAME」便可說是打到死為止的取分模式，至於「MAIN GAME」便是要正式進行任務的攻略模式。

QUICK FIRE HIGH SCORES



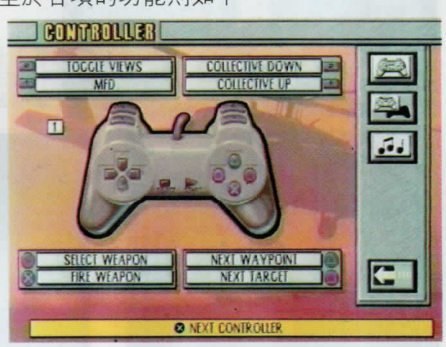
當接上記憶卡及進行「QUICK FIRE GAME」後，如玩者能做出一定記錄便能登錄自己的名字及貯起，而當進入此項目後便能看到有關「QUICK FIRE GAME」的記錄。

不能不看的 OPTION

不論進行甚麼遊戲，其實玩者也應養成一個先查看OPTION的習慣的，而此習慣在立體射擊遊戲中便更見重要，因為玩者能從中知道遊戲操作及設定的「基本法」，於是在正式進入遊戲時便可先有一個初步既念，不用盲摸摸來進行。至於在這OPTION中，玩者除可於「CONTROLLER」及「VIEW MAIN FOUNCTIONS」得悉基本操作外，亦可在「ADJUST SOUND」中調教遊戲中的所有音效。而當中玩者亦可選擇遊戲中有否直升機的飛行聲音、敵人接近時的警告及說出行動提示。

操作說明

於操作方面，玩者共可選擇四種操作方法，玩者可選擇最就手的一個進行遊戲。至於各項的功能則如下。



十字桿

即方向桿，由於機體是直升機，故不同於以往的戰鬥機，↑是前進，↓即後移，至於玩者亦要注意前移時自機機首是會向着斜下方的，相對後移時機首便會上揚。

○鍵

SELECT WEAPON，即選擇武器。遊戲中武器基本上只分為機關砲（CANNON）及飛彈（MISSILE）兩類，但所有機種均能攜帶一種以上的飛彈，故戰鬥中玩者必要準確及快速地轉換適當的武器。

×鍵

FIRE WEAPON，即發射武器。遊戲中除火箭砲外大部份均為自動武器，當索敵系統由綠色變成啡色時便代表己鎖死目標及是時機發射。

△鍵

NEXT WAYPOINT，即下一個目的地。遊戲中玩者是要到不向的地域進行任務的，當按下後玩者便可在方向計上看到下一個目的地的方向及距離顯示。

□鍵

NEXT TARGET，即另一攻擊目標，當索敵系統發現複數目標時便會優先顯示最接近的目標，而玩者亦可按此鍵來選擇其他目標攻擊。

L2 鍵

LOCCLE VIEWS，即切換視點，一般來說可選擇機艙或看到全機的兩種視點。

L1 鍵

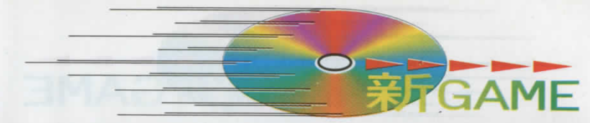
MFD，即資料顯像屏。當於機艙視點時，玩者是可於中下方看到一顯像屏的，而於這視點按鍵便可看到自機的位置、狀態及正捕捉的目標。

R2 鍵

COLLECTIVE DOWN，控制自機下降。

R1 鍵

COLLECTIVE UP，控制自機上升。

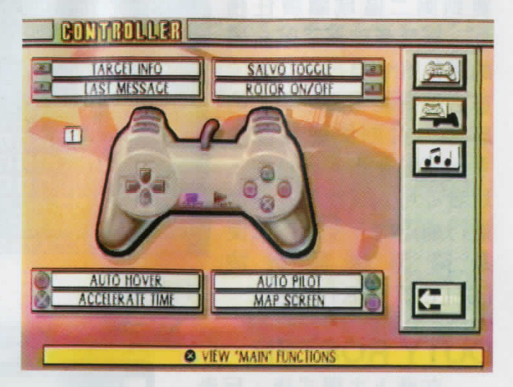


VIEW MAIN FOUNCTIONS

「VIEW MAIN FOUNCTIONS」這項其實與視點是並無關係的，此項的功能其實是在戰鬥中向玩者提供一些輔助資料或操作。而玩者亦要注意這項的選項是要同時按SELECT及選項鍵的

○鍵

AUTO HOVER，即自動盤旋，遊戲中當玩者要停留在同一高度時便可使用，好處是玩者可專心於攻擊，不會因疏忽高度問題而導致墜機。



△鍵

AUTO PILOT，即自動導航，於遊戲中當玩者設定好航道及目的地後，玩者便可以自動導航來到達目的地，免卻了迷路此問題。

□鍵

MAP SCREEN，即地圖，遊戲中玩者是可以此地圖確認自己的位置及找尋目標所在，此外亦可設定航道，至於使用方法則容後再談。

×鍵

ACCELERATE TIME，即加快時間速度。遊戲中查實部直升機的飛行速度都幾「滯」，而玩者便可以此來作三段調教，不過效果其實只是加快了遊戲整體的進行速度，基本上同部機自機嘅速度無關。

R1鍵

ROTOR ON / OFF，即直升機的旋翼。遊戲是可設定有風或無的，而在有風的環境中當開動旋翼後便可穩定地保持水平。

R2鍵

SALVO TOGGLE，即「提水系統」，遊戲中當發現敵人或摧毀目標時，領航員便會說出獎勵或提示的說話。

L1鍵

LAST MESSAGE，在遊戲中畫面是會不斷有信息顯示的，如鎖定的目標是自己人或要到下一目標區，而當玩者忘記了之前一個信息時，便可以此看回。

L2鍵

TARGET INFO，於遊戲中玩者是會遇到不少目標的，而當中有敵方的也有我方的，而當索敵系統找到目標時，玩者便可以此先看看是甚麼。

PRUSE MENU



於遊戲中，當按START後便會進入「PRUSE MENU」，而在「PRUSE MENU」中玩者亦能進入多個選項，如VIEWS MEMU、OBJECTIVES、LAST MESSAGE、SALVO SIZE、LOW LIMIT、JETTISON WERPON、SOUND OPTIONS及ABORT MISSION。當中雖有些項目如LAST MESSAGE是重複了，但大部份亦頗有用的，如LOW LIMIT便是最低高度限制，玩者可調教50至250米，當直升機高度低於限制時便會出現警告。至於在VIEWS MEMU中玩者，便可選擇共九個視點。



MAP SCREEN

正如上文所說，於遊戲中在同時按SELECT及□鍵後便會進入地圖畫面及看到各項重要的資料。當進入後，玩者便可看到一地圖，而右面便可看到一直升機圖樣及一些數據在下面，而直升機圖形其實便是自機的受損程度，至於下方的數據便是武器的存彈量。至於在下方的便是各輔助功能的選項方格，至於基本上常用的便分別是「SATELLITE LINK ESTRBLISNED」、「RETURN TO BASE」及「MAP SCALE」。

SATELLITE LINK ESTRBLISNED

簡單點來說即設定航道。於地圖畫面中，白色的直升機圖案便代表了自機，當玩者按×後便會出現一金色的閃動游標，而玩者只要將游標移動至目的地及按×鍵後，畫面便會出現一直線代表航道。之後玩者只要切換回戰鬥畫面便可在方向計上看到目的地的方位顯示及距離，此外如玩者選用自動導航亦會自動飛到目的地。

RETURN TO BASE

在解說前，玩者首先要知道此選項是只會於「MAIN GAME」中可選用的。而在「MAIN GAME」中，玩者是可返回基地或到補給站補給的，當玩者選擇此項時畫面便會出現兩條航道及任擇其一。

MAP SCALE

進入此項的目的其實只是進入一更大更清楚的地圖，而玩者再選擇「MAP SCALE」便可回到最初的畫面。至於當進入此畫面後，玩者便可看到「SET WAYPOINTS」及「SCROLL MAP」兩選項。

SET WAYPOINTS

正如上文所說，遊戲中玩者是可在地圖中設定通往目的地的航道的，而在此項中玩者同樣亦可設定航道，但分別便是可選定三個目的地。當切換回戰鬥畫面後，方向計的目標地區顯示便會順序顯示，但玩者亦可以△鍵來選擇先處理下一個目標。

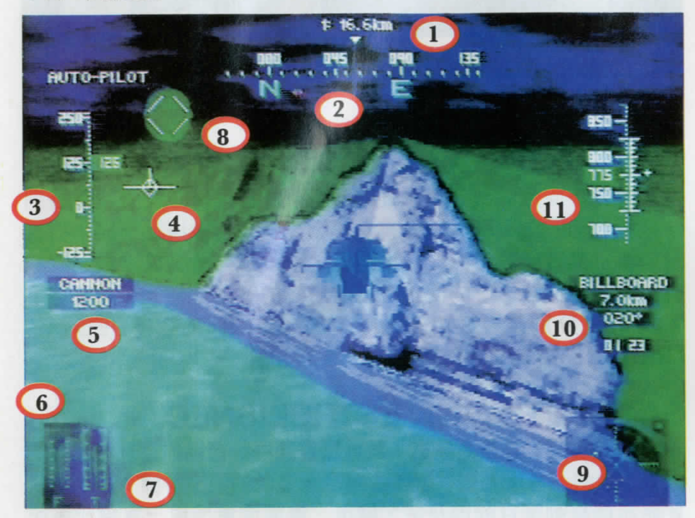
SCROLL MAP

在進入此較大的地圖後，由於畫面只可看到地圖的小部份，故玩者便可以此來移動地圖來看其他部份，至於此功用在迷路時便更見重要。



戰鬥畫面

1）目標方位及距離顯示。
2）方向計。
3）數字式機首水平計。
4）圖像式機身水平計。
5）使用中之武器及殘彈量。
6）燃料顯示。
7）主旋翼動力計。
8）索敵顯示，綠色代表捕捉到，啡色代表鎖死。
9）雷達。
10）任務進行時間。
11）高度計。







QUICK FIRE GAME

如上文所說，這是一打到死為止的取分模式，遊戲中玩者要不斷攻擊指定的攻擊目標，當被擊落時便以當時取後的總分數為記錄。雖然遊戲中玩者是可不斷返回基地或補給站維修補給，但要注意的是彈藥其實是有限量的，當到達一定的次數後便會缺貨。至於在任務選擇方面，玩者便分別可選擇「DAY-TIME：EUROPE」、「NIGHT-TIME：EUROPE」、「DAY-TIME：PERSIAN GULF」及「NIGHT-TIME：PERSIAN GULF」。





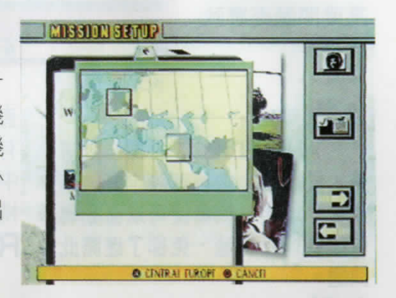
MAIN GAME

即遊戲的正式攻略模式，遊戲中玩者要先了解該版的任務，之後便以完成任務為目的。至於每項任務均分為兩部份的，當到第一區域完成第一部後便要到第二區域繼續任務二，故玩者除要了解自機的操作好令自己生存外，亦必須要能明白地圖上的座標，否則便會無從入手。至於在正式任務中，玩者亦可到補給站及基地進行補給的，至於方法便是降落後同時按「SELECT＋R1」。



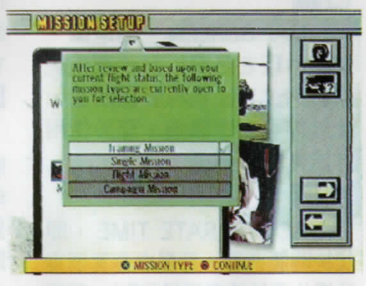
DUTY ROSTER

在進入主模式後，玩者首先便要進入此項中選擇機師，而玩者亦可自行設定機師、所屬部隊及標誌。此外在此選項中亦可貯存或讀出遊戲進度的記憶。



THEATRE OF DUTY

基本上遊戲是分為兩個戰鬥地區的，而初時玩者便可選擇EUROPE或PERSIAN GULF兩個地域。至於在正式進行任務前，玩者是先要設定各項設定的。



MISSION TYPE

即任務的類型，在初期時玩者只可選擇訓練任務及單獨任務，當進行至一定程度後，玩者便可選擇其他難度更高的任務。而在此項後，玩者便可選右向的箭咀進入另一設定畫面，而左向的箭咀便是返回標題畫面。

NEXT PAGE

當進入此選項畫面時，在畫面中玩者便可看到一寫字版，而版上便顯示出進行任務的地區座標、目的及目標物，此外在下方亦有基地及補給站的座標。至於在「NEXT PAGE」中，玩者便可看到下一頁的顯示，而玩者跟着便可看到進行任務地區的天氣等環境顯示及有甚麼敵人會向玩者反擊。此外於下一頁中更可看到一簡單的地圖及完成任務的小量提示。





HELICOPTER ARMING

於遊戲中，玩者是需要自行武裝機體的，而此項的目的便是如此。



ADD / REMOVE WEAPONS

即替直升機加上或解除武器，至較常用的數種武器則如下。



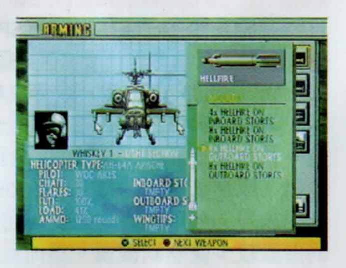
STINGER

空對空的導彈，主要用以對付敵方的直升機或戰鬥機，可配置於內架、外架及翼端，但缺點是可載量低，每架只可載四枚。



HELLFIRE

空對地導彈，可用以對付任何地面目標，可說是必定配上的常規武器，可配置於內架及外架，每架可載四至八枚。



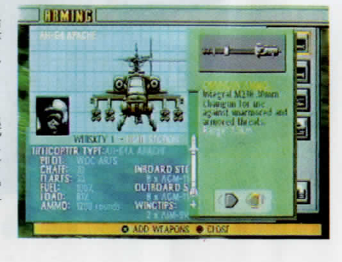
HYDRA 70 M261

可射向任何目標的飛彈，可配置於外架及內架，好處是載量大，可選擇38或14枚，但壞處是要較機師自己去瞄準，故因作戰穩定性不足而只限於日間使視野較高而使用，當然玩者亦可於晚上便用。



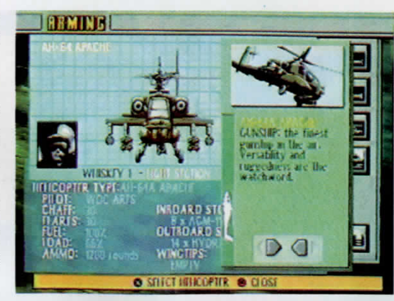
CHAINGUN AMMO

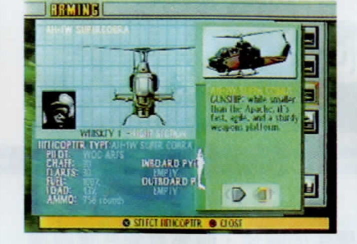
即直升機的主武器機關砲，遊戲中的設定為30mm口徑的標準型號，玩者可設定任務中以多少彈數出擊，上限為1200發。於現實中，此武器的照準是與機師的視界同步的，即機師看到甚麼便可射甚麼，但遊戲中則設定為自動照準。



CHANGE HELICOPTER

任務開始前，玩者是可自行因應環境及任務而選用不同的機種的，而當中均為現在服役中的型號，其中有熱門的「明星機種」，也有些是正於香港服役的機種。

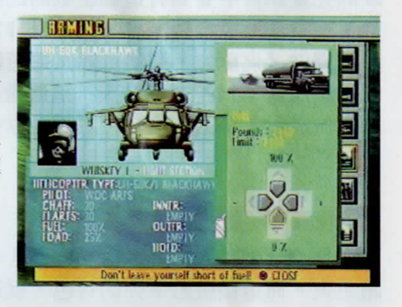






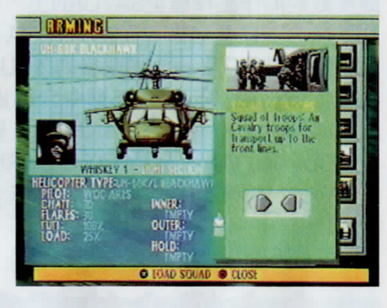
FUEL

遊戲中玩者是可設定機體攜帶多少燃料出戰的，雖然帶少些能飛快一些，但亦必需小心因燃料不足而導致不能完成任務。



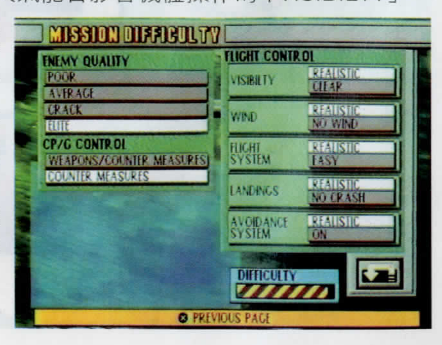
LOAD SQUAD

當到後期時，遊戲中一些版數是要進行補給任務的，而一些型號的直升機便是可作運輸用的，而玩者便要運上CARGO或SQUAD OF TROOPS。



MISSION DIFFICULTY

進入遊戲前，玩者是可先設定遊戲的難度的，而當中便有設定敵人水準的「ENEMY QUALITY」、自動選擇武器及攻擊的「CP / CONTROL」、天氣能否影響機體操作的「VISIBILTY」、戰區有否風速影響的「WIND」、整體難度的「FILGHT SYSTEM」、會否於海面或公路墜機的「LANDINGS」、及自機受損後會否影響操作的「AVOIDANCE SYSTEM」。





童年現在，一般可愛
SEGA AGES……… ………SPACE HARRIER



3D射擊GAME之元祖名作

TEXT BY：KAN

11年前之名作

回想起當年筆者還是一個小學生的時候，時常都會在電視播映的兒童節目中看到有這個遊戲的比賽，由於當時年紀少，而家裏又沒有甚麼世嘉遊戲機，故恨打非常。而且還記得此GAME當時被譯做《火龍》，這個可能跟這遊戲的第一版波士的造型有關吧。然而到了11年後的今天，這個遊戲則以「經典名作GAME」的身份於SATURN上出現，好讓大家可以回味一下玩這GAME時的快感。

SEGA AGES是甚麼？

所謂「SEGA AGES」，其實是一個在SATURN中推出之遊戲系列。而這個遊戲系列的特色，就是將世嘉這間遊戲廠商過往頗受歡迎的作品移植至SATURN上，令各玩者可以在若干年後再次回味一下這些名作。而在「SEGA AGES」的第一彈介紹，就是那個令很多玩者也大傷腦根的《PUZZLEAND ACTION》,而此GAME亦已在本刊的第25期中介紹過。而除了《PUZZLEAND ACTION》及《SPACE HARRIER》這兩個遊戲外，跟着還有另一個3D射擊GAME—《AFTER BURNER》及爽快之賽車GAME—《OUN RUN》。如果大家想回味一下這些遊戲的話，就要拭目以待了。

遊戲玩法

若果閣下是一位20歲出頭、而又有打機習慣的年輕人的話，應不會對這個遊戲感到陌生。然而為了照顧一些較年輕的讀者，筆者也在這裏講解一下吧。其實在遊戲中，玩者是要控制一名手持「超能力CANNON」、名為哈利亞(HARRIER)的戰士。而遊戲的目的，就是要哈利亞君一面被開各敵人之攻擊及障礙物、一面把畫面上飛過來敵人盡量消滅，及將每一版的波士打倒，繼而過版之。然而讀者之中可能會問為何遊戲系統會如此簡單呢？這當然啦，因為這已是11年所製作的遊戲了。

對應各種各樣的控制器

其實這隻SATURN版的《SPACE HARRIER》除了一個普通版外，還推出了一個特別版。而這個特別版中是包括了一個MISSION STICK，這亦即是說，這隻GAME是可以對應這個MISSION STICK的。另一方面，在七月上旬《NiGHTS》推出的時侯，不是一拼推出了一個可對應的《NiGHTS》的MULTI CONTROLLER的嗎？原來這隻《SPACE HARRIER》連這個MULTI CONTROLLER都對應埋。所以大家再不用因這個MULTI CONTROLLER可對應的遊戲較少而感到懊惱。然而玩者要注意一點的是，當玩者使用MISSION STICK或MULTI CONTROLLER的時侯，阿哈利亞是會自由回中的，所以可要玩者花點時間去適應。

令人懷念的經典遊戲畫面





■這台便是「SPACE HARRER」的街機台，然而現在已經很難再找到來玩的了

版圖簡介

STAGE 1 MOOT

這便是筆者最熟悉的一個STAGE，(梗係啦，靚仔嗰陣時成日見到阿唐品昌哥哥同班細路玩吖嘛，有乜辦法唔熟啫。)然而由於這是遊戲中的第一版，所以難度是頗低的，給玩者用來熟習一下那個操控方法。至於背景方面，這裏大部份都只是一些平原，故此障礙物亦比較少。不過，玩者也不可以就此掉以輕心，尤是在地上步行的時侯，因為有時會出現一些大樹及小山丘擋着玩者的去路。至於這版的波士，便是一條會噴火的龍來，而其弱點就是於頭部，不過在攻擊的同時，也要用回轉的方法來避開牠的火球攻擊。






STAGE 2 GEEZA

把這條火龍打倒後，便會來到第二個STAGE—GEEZA。然而這個STAGE的背景，跟第一版的很不一樣，因為這個STAGE是建於一個沙漠上。另一方面，玩者在攻略此版時應盡量減少在地面上跑的時間，因為這裏的地上障礙物實在太多，甚麼石像呀、沙丘呀，故若時常在地上跑會有被撞倒的危險。還有的是，到了此版的後半部份，玩者便會遇上一些密度奇高的大柱，這可要玩者擁有靈敏的反射神經不可。而這版的波士，就是一粒被數個石像所保護的核心，而要攻擊到核心的話，就非要把那些石像消滅不可。





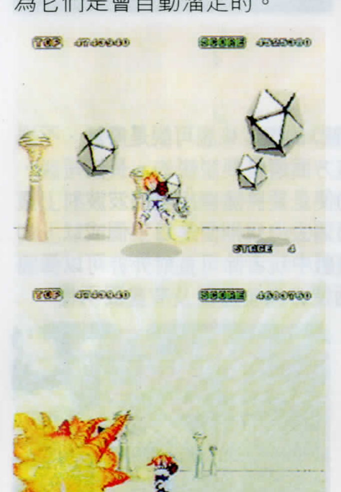
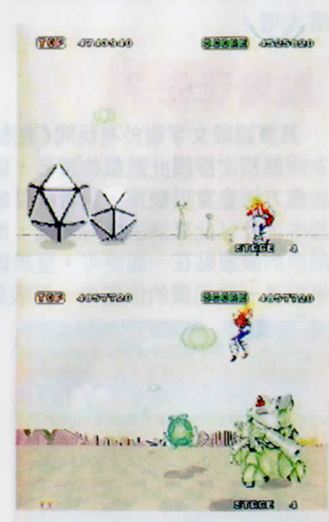

STAGE 3 AMAR

然而到了第3個STAGE，難度也越來越高了。然而這個STAGE的背景，是一個古古怪怪的胞子世界，而在這裏玩者也會遇上各種各樣的菇類生物。然而這些菇類的體積卻十分巨大，這會令到玩者很難在它們的間穿插。另外，當玩者到了此STAGE的中段，哈利亞君的飛行速度就會突然增加，與此同時，亦會有大量水母型的敵人飛過來，令到哈利亞君版擊被的機會大大增加。而此版的波士則是一條雙頭龍，玩者應先集中攻擊其中一個頭，把牠消滅後才打第二個。




STAGE 4 CEICIEL

到了第四個STAGE，障礙物的數量及其出現的密已經是高得驚人，再加上會令玩者眼花瞭亂的背景，令此版的挑戰性大大增加。而在障礙物當中，有一種成多邊型狀的障礙物是最麻煩的，因為它們是不能被打破，只可以作回避，再加上還有一些長長的「電燈柱」在障礙物中穿插，這更令玩者要安全通過這裏難上加難。另外，當玩者一飛出戶外，便會遇上一群跟大魔非常相似的機械人，原來它們就是這版的波士，而且還會發出一些巨大的飛彈，令到玩者們防不勝防。不過玩者卻不用跟它們硬碰，因為它們是會自動溜走的。



PUZZLE BOBBLE 2X
泡泡龍 2X



當年於《少年街霸 2》推出及機竇老細們收起舊作時，筆者便發現到一個有趣的現像，那就是不少機舖竟然仍放着《泡泡龍》的數個版本。自街機版本推出後，《泡泡龍》這遊戲可說已成為經典作品之一，其受歡迎程度可見於機竇中仍有不少人仕埋頭於此遊戲中，當中上至大叔下到可愛小妹妹也有。至於早陣子，《泡泡龍》的生父「TAITO」便將最新的版本《泡泡龍 2X》移植到 SATURN。

遊戲賣大飽

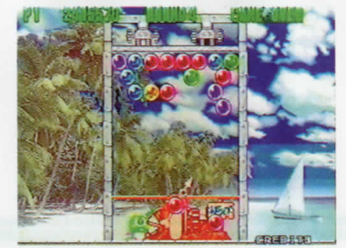
於這遊戲中其實是共有兩個遊戲的，當中分別是《泡泡龍 2X》及《泡泡龍 2》，再加上可自行設計遊戲的「EDIT MODE」更可說是賣大飽之作，而且對於喜愛《泡泡龍》的玩家來説更可令遊戲的耐玩度大增。



點鬼玩先？

其實這段文字對於有玩開《泡泡龍》的讀者來説可說是廢話，不過為照顧初次接觸此遊戲的讀者，這方面還是要説説的。長話短説，遊戲方法查實很簡單，玩者的目的便是要將隨機出現的波波射上畫面中，及以此來消去所有波波，而消去的規則便是每三個或以上的同色的波波貼在一起便可。至於遊戲中玩者除可直射外亦可以彈牆來射進一些刁鑽的位置的，而版面便分為全畫面及窄畫面兩種。

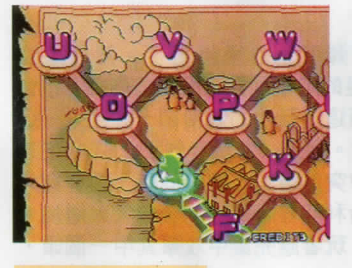




泡泡龍 2X

《泡泡龍 2X》可説是《泡泡龍》的最新版本，故以遊戲難度來説亦屬最難的一個，至於遊戲的流程便以倒三角形的地圖來進行，故玩者基本上是可玩出多個不同的流程的。至於在爆機後玩者便可於畫面中得到「X←→X」這個秘技指令，而效果便是波波的顏色及背景不同了，可說是第三個遊戲。



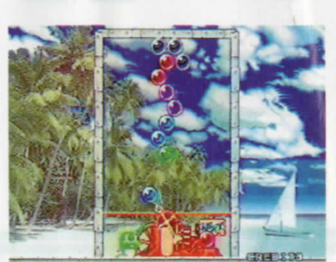




泡泡龍 2

《泡泡龍 2X》之前的作品，論難度當然比《泡泡龍 2X》低了不少，流程同是以倒三角形的地圖進行。至於玩者可發現除背景不同外，波波的陣式亦差不多的，但相對來説便簡單了不少，在攻略《泡泡龍 2X》之前不妨以此來作熱身。



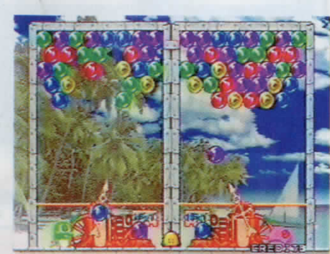




對戰模式

不論於《泡泡龍 2X》及《泡泡龍 2》中，玩者同樣亦有三種模式選擇的，而左面的便是只拆波波的正式攻略模式，至於中間及右面的分別便是與電腦及2P進行的對戰模式，但當在進行攻略模式時，只要 2P 按 START 便可進入挑機，變成對戰模式。









EDIT MODE

版面製作

除了《泡泡龍 2X》及《泡泡龍 2》外，玩者亦可選「EDIT MODE」的，而這模式便是由玩者自行設計每一版及成為自己的原創遊戲。至於模式中方向桿是決定波波的位置，L、R便是不同的波波，最後，遊戲的完全流程便是 30 版。

ROUND SELECT	選擇設定第幾版。
RANDOM COLOR	悚瀿波即隨機決定，這項便是決定可隨機選多少種顏色。
FIELD SIZE	版面的大小，可分為全畫面或窄畫面。
MAP CLEAR	取消版面中所有東西。
DATA COPY	複製該版的設計。
DATA 交換	將兩版的設計調換。
TEST PLAY	試玩。
LOAD	讀出之前的資料。
SAVE	貯起現在的資料。
EDIT 終了	完成設計程序。



進行遊戲

當設計好版面及貯起記憶後，玩者便可在「EDIT MODE」中選下面的一行來正式進行遊戲。而此模式不論用以宴客或自娛均可說是上佳之作，前者可滿足自己的破壞感（對對手的自信而言！），後者可明白甚麼是「自作孽」。



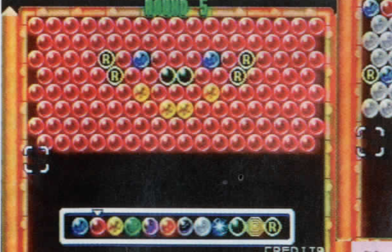
遊戲誌好介紹——《遊戲誌大威震八連制霸》

以下便是《遊戲誌》兩名不願透露身份人仕所設計的八個版面，遊戲看似普通，但玩落可盡感人生的「喜怒哀樂」（或一上一落！），而且每版均經過《遊戲誌》各工作人員（受害者或白老鼠）測試，保證全部可行，不會是無法完成的騙局，各位有自虐傾向的讀者不妨一試。



第一霸——好有格局嘅山水畫！

第二霸——逆轉一發！



第三霸——仲有兩粒呀，傻仔！



第四霸——有本事就反彈啦！

第五霸——瞬間之快感！

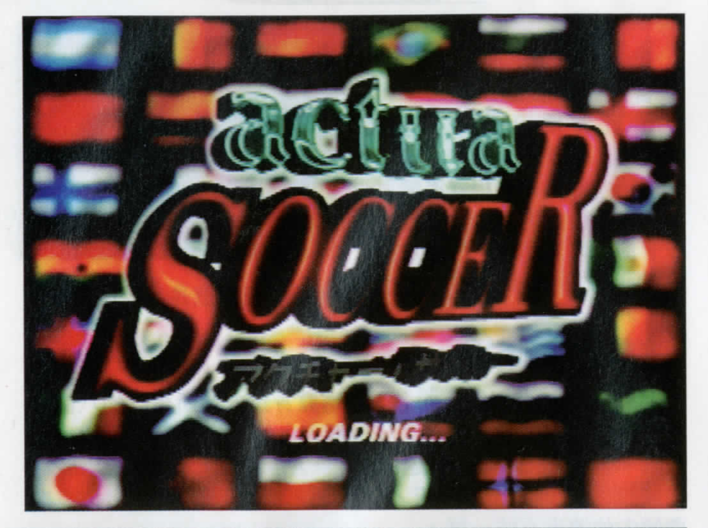
第六霸——快感之後，又高、又闊、又歪砲……



第七霸——連射！連射！連射！！



第八霸——連射吖嘛！！



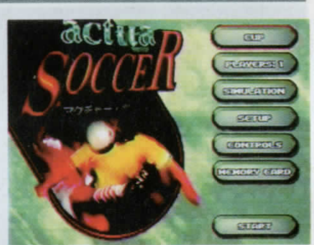
ACTUA SOCCER 真實足球



自從上屆世界盃，自從日本職業聯賽興起，自從有線先有得睇嘅歐洲國家盃，足球熱潮已吹遍了整個世界，再加上剛於奧運會出現的靈異事件——日本以一比零打敗巴西，相信《真實足球》這遊戲的推出可是剛夾好了時機。至於在遊戲本身方面，此遊戲共有 44 隊球隊之多，而且不論是球會及球員資料均是以真實的作藍本，看來足球迷又多個選擇了。

多種模式的遊戲

以賣點來說，《真實足球》的賣點便是如上文所說般有 44 隊球隊，此外便是那出奇地多的模式，遊戲中就是一人進行的模式便共可選擇「FRIENDLY」、「LEAGUE」、「CUP」及「PRACTICE」四種模式，可說是有排玩。



唔多顯眼的對戰模式

於模式選擇一項下，玩者是可看到「PLAYER 1」一項的，其實這項的功用便是改變遊戲的設定變成二人進行，但啟動方法便必先要接上 2P 的手掣。

模擬與真實

同於標題畫面中，玩者亦可選擇「SIMULATION」或「ARCADE」的，而這設定主要是將球員的數值設定為模擬或真實，至於真實當然便是照足真實的資料，而模擬便是可隨比賽而作出改變。

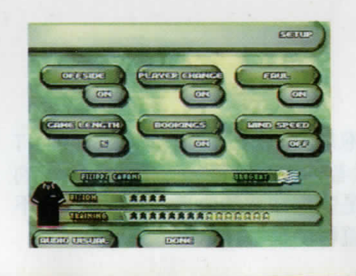
防止磨滅鬥志系統

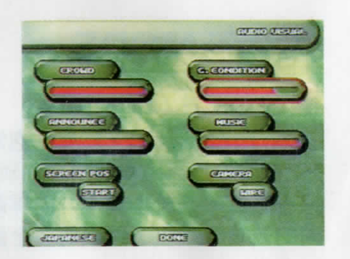
除友誼賽外，其實遊戲中其他的模式也需一段長時間才能完成的，故為防止玩者的鬥志被磨滅，故玩者便可以記憶卡將比賽的進度記下，那麼遊戲便可分段進行，不過，玩者如有興緻的話亦可一口氣完成整個比賽的流程的。



SET UP

其實「SET UP」這項即是「OPTION」，當進入後玩者便可決定比賽中有否「越位」、「犯規」、「風速」、「換人」、「累積被罰紀錄」及設定遊戲時間。此外在進入附加視窗「AUDIO VISUAL」後，玩者更可調教遊戲中的各種音效及評述員以日語或英語旁述。





遊戲的操作

遊戲中玩者是可選擇四種操作設定的，至於各功用如下。

持球時

R1：	ROTATE RIGHT，射球球向右旋轉。
L1：	ROTATE LEFT，射球球向左旋轉。
R2：	NEXT CAMERA，下一個視點
L2：	LAST CAMERA，上一個視點。
□：	SHOOT，射球。
○：	SPEED BURST，增加跑步速度。
×：	PASS，傳球。
△：	NEAREST MAN，最近的隊友及突破攔阻。

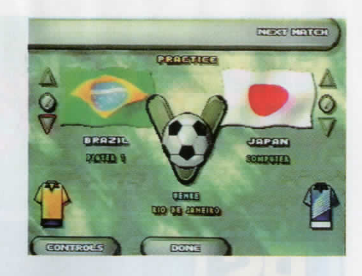
奪球時

R2：	NEXT CAMERA，下一個視點
L2：	LAST CAMERA，上一個視點。
×：	用身體撞開對手。
○：	SPEED BURST，增加跑步速度。
□：	剷球。
△：	利用技術奪球。



球隊選擇

於選擇球隊的畫面中，玩者只要移到上向或下向的箭咀及按×、○、□及△任何一鍵便可在44隊球隊中選擇任何一隊作賽。而在決定後便可移回「DONE」處進入遊戲。



陣式

同於球隊選擇畫面中，玩者只要移到兩個箭咀中間的圓圈便可進入球隊設定畫面，而玩者便可在此決定以何種陣式出陣，至於玩者可選擇的陣式便有十種之多。



球員資料

在決定陣式的畫面中，如玩者將游標移到球員的名字及按○鍵便可看到該球員的狀態，至於此選項亦可於看到敵方球員的資料。



多種視點

於比賽中，玩者只要按R2或L2便可隨時選擇視點，不過玩者定要注意的便是射出變化球時小心按錯視點鍵。



輔助視窗

於比賽中，玩者只要按SELECT便可令比賽暫時定止，而輔助視窗亦會立刻出現。而於視窗中，玩者除可換出球員外，亦可重播之前的射球過程，此外也可改變球隊的陣式或放棄球賽。



訓練模式

即模式選擇中的「PRACTICE」，模式中球場上只有玩者一方的球員，而對方便只有守門員。至於此模式的目的便是給玩者作出訓練，好令在正式比賽時可隨心地操作，不會因操作錯誤而飲恨。



友誼賽

即模式中的「FRIENDLY」，比賽方式以一場決勝負，玩者可隨意選用各球隊作賽，至於對方亦可隨意挑選，而於標題畫面中如接上2P手掣及轉成「PLAYER 2」的話便會變成二人對戰模式。





聯賽

即「LEAGUE」，玩者亦可選用任何一隊參賽，而形式上是將所有球隊分成A、B、C三組及作出雙循環的淘汰賽。於進行速度來說，此遊戲的優點便是不用觀看其他場事，故消耗耐性的程度亦算OK。





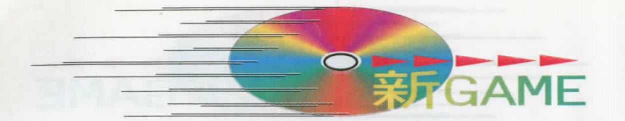


盃賽

即模式選擇中的「CUP」，基本可說是世界盃，遊戲中共有三十二支隊伍參賽，玩者當然是以取得世界冠軍為目的，但要注意的是遊戲是以最基本的淘汰賽進行的，換句話說即一場也不能輸，否則便會立刻被淘汰。









光榮的球場



製造商：KONAMI
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

KONAMI 又一 3D 運動遊戲

遊戲簡介

今屆奧運會即將會在亞特蘭大舉行，也許，大家已為各奧運會遊戲連打得死去活來，(但可不要學指令魔人般食藥！）然而當大家的注意力集中在這些奧運遊戲時，KONAMI又靜俏俏的推出了另一隻3D運動遊戲，這便是現在筆者要介紹的這隻哥爾夫球遊戲—《光榮的球場》。那麼，這又會是一隻怎麼樣的遊戲呢？在操控是否會十分困難呢？

遊戲玩法

由於在日本人中，喜歡玩哥爾夫球這項運動的多數都是一些爸爸級的中年男仕，然而這個階段的人大多數是會對遊戲機這樣東西不大靈光的。故此，若要此被他們所接受的話，在系統上必須要盡量被簡化。所以在操控上，此遊戲可說是非常的簡單，基本上只要一隻手指便可以控制整個遊戲過程。因為所有的設定，例如發球的角度、力度、球的回轉方向、使用之球桿等等都是分開來逐樣調校的，這樣會使此遊戲的難度大大減低，而若果閣下是一個玩開電視遊戲的話，這些操控便會只是一件易如反掌的事。

遊戲模式簡介

STROKE PLAY：

這個模式可跟「MATCH PLAY」十分相似，都是要玩者跟其他的四名選手作賽，打夠18個洞後總結成績。不過的是，「MATCH PLAY」就會計分數及桿數，而「STROKE PLAY」就只會計桿數的。

MATCH PLAY：

即是一個最正統的一個遊戲模式。玩者要跟其他的四名選手(可以是其他玩者，

亦可是電腦控制)進行正式的計桿數、計分數的哥爾夫球賽事。然而若果是對哥爾夫球有真五認識的玩者，就會對這個模式又較高的投入感。

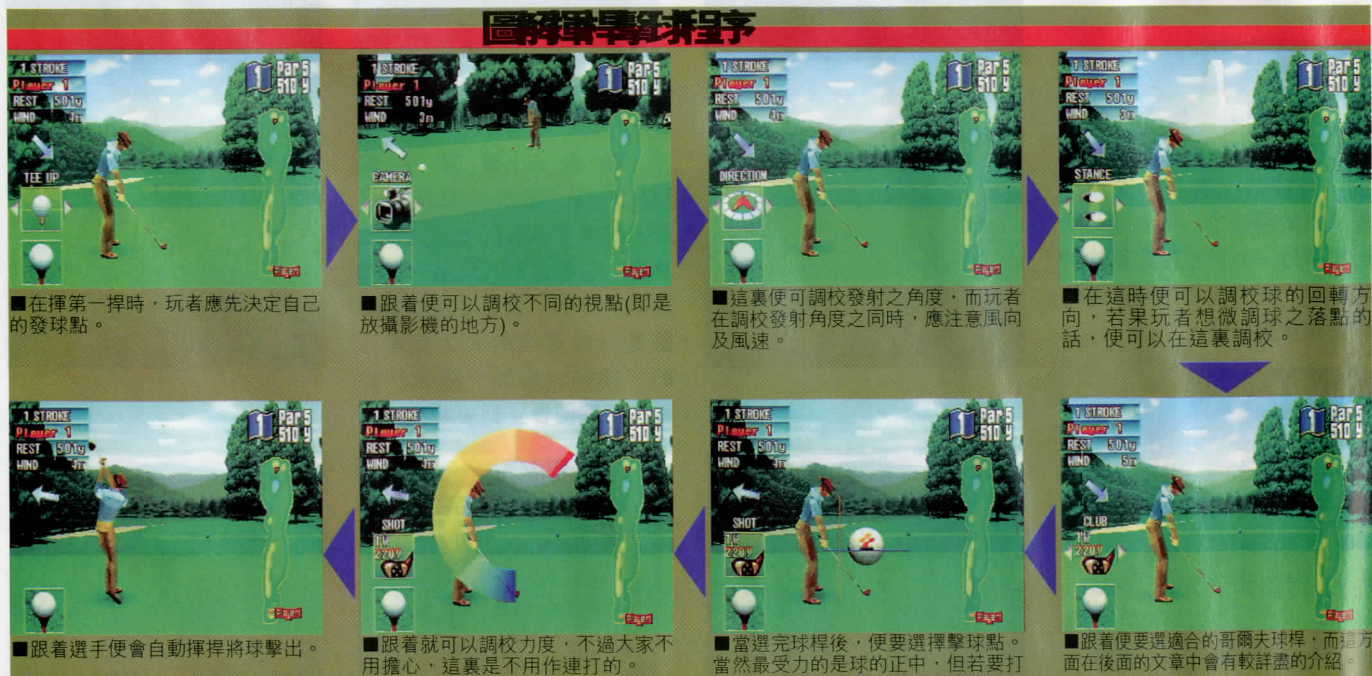
SKINS MATCH：

可以說是一個擁有點點讓賽意味的一個遊戲模式。一般而言，哥爾夫球賽事是要參賽者輪着一個次序而去擊球的，不過就在這個遊戲模式中，參賽者的擊球次序是以參賽者的球跟球洞的距離而定，而是離球洞越遠的就打先。

TRAINING：

這個即是可讓玩者自行試練的一個遊戲模式，玩者可以從6個參賽者中選擇其中一位來代表自己，再利用他/她去到18個洞中自己喜歡的一個，再進行練習。然而這個遊戲模式中，是只會有玩者一個人在進行遊戲的哥爾夫球賽事。

圖解擊球程序



■在揮第一桿時，玩者應先決定自己的發球點。

■跟着便可以調校不同的視點(即是放攝影機的地方)。

■這裏便可調校發射之角度，而玩者在調校發射角度之同時，應注意風向及風速。

■在這時便可以調校球的回轉方向，若果玩者想微調球之落點的話，便可以在這裏調校。

■跟着便要選適合的哥爾夫球桿，而這方面在後面的文章中會有較詳盡的介紹。

■當選完球桿後，便要選擇擊球點。當然最受力的是球的正中，但若要打掉進沙池的球，便要打球的低部。

■跟着就可以調校力度，不過大家不用擔心，這裏是不用作連打的。

■跟着選手便會自動揮捍將球擊出。

球桿的選擇

正所謂公欲善其事，必先利其器。所以若果玩哥爾夫球遊戲而不懂選合適的球桿的話，必定是事倍功半的。所以，筆者在這裏介紹一下各種球桿的種類及其特性。

基本上，球桿可分為「W」、「I」、「PW」；「SW」及「PT」，就讓筆者分別講解一下吧。「W」即是代表由木所製造的球桿，正因是由木所製造，球桿較有彈性，故此所以打球時比較「食力」，所以是用作打出較遠的球。另外，「I」即是代表一些用金屬製的球桿，由於這些物料欠缺彈性，所以是不能打到遠距離的球，只適合打較近距離的，中距離的就比較合適。另一方面，所謂「PW」，即是一種用來把球挑高的球桿來，但卻不能打出很遠的球，所以只適合於森林或草叢中來使用之。而「SW」則是一種跟「PW」相似的球桿，然而其桿頭的外型較偏平，故較適合將跌落沙池中的球打出。而「PT」即是撥桿，是當球掉進包圍着球洞的草平時(即是ON THE GREEN)，再用它將球推入洞中，所以這枝球桿所能打出之球之距離是最短的，只可以打到100碼左右。





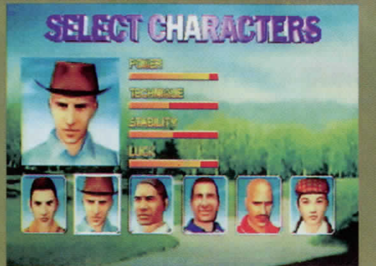








■實力非常平均的一個選手，適合對哥爾球有一定認識之玩者使用之。



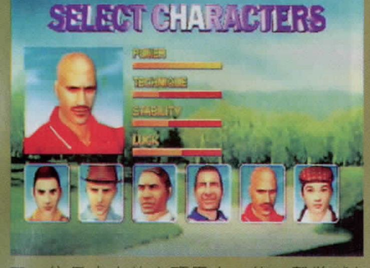
■幸運程度極高的一位選手，不過實力就真是麻麻，當然運氣這東西是不可靠的。



■他是所有選手中技術最高的一個，初學者可以借用他的技術來補自己的不足。



■一位運氣十分差的選手，但勝在其技術及穩定較高，以補運氣之不足。



■一位最大力的光頭男士，能一擊將球打到老遠，但玩者用他時卻要小心力度控制。



■6位參位中唯一的女性，所以力量也是最低的，但勝在技術較高。

球場簡介



這是擁有第一個洞之球場來，然而球場結構也不是太複習，不過就比較長，共有510Y，所以表準桿的桿數也頗高，是5桿。

這是擁有第二個洞之球場來，而球場就比較短，只有386Y，而且球洞並不是對正發球點的，而且中間有個小水池，故玩者改變球向時要小心。

這是擁有第三個洞之球場來，而此球場比較特別的地方是在發球區前有一個小森林，若玩者把球打了進去便會很麻煩。

這是擁有第四個洞之球場來，而它的長度也是所有球場中最短的一個，只有183Y，所以玩者小心力量過而把球打出場外。



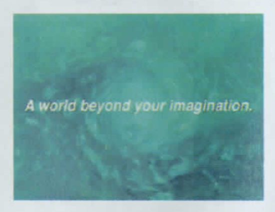




新世紀消閒金魚缸

引言：

自從在去年的夏季，遊戲廠商ARTDINK為PLAYSTATION推出了一隻名為《潛水員之假期》(本誌譯為《魚樂無窮》) 的遊戲後，便告訴了各界玩者知：打機其實可以係這樣的舒服、這樣的無拘無束。雖然這類遊戲的市場比較細，然而始終有其存在的義意。然而轉眼間已一年了，而 ARTDINK 繼《太陽之尾》後，又為PLAYSTATION推出一隻新的消閒遊戲，這便是現在要介紹的《魚樂無窮2 夏之回憶》。那麼，這一集又會跟上集有甚麼不同呢？又會否好像上集那麼「閒」呢？就讓筆者在這裏介紹介紹一下吧。







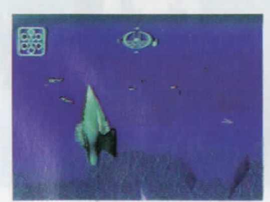


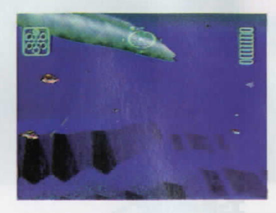














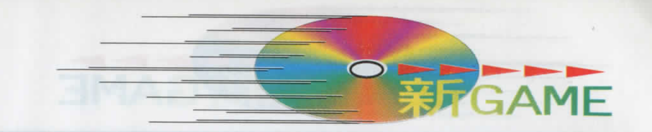


舞台設定：

基本上玩這遊戲是不必知道這遊戲的甚麼目的呀、故事等等(因為根本沒有！) 但為了各玩者玩此遊戲時可以更加投入，筆者還是講解一下這遊戲的舞台設定吧。

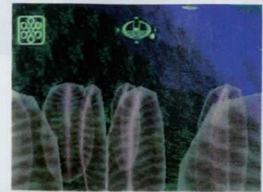
在遊戲中，玩者其實是一名國際海洋研究所的職員來，而且還對曾對這個世界之海洋作出過無限的貢獻。不過正所謂能者多勞，長年累月的海洋研究令你感到身心疲倦。終於，你也忍受不住這些工作壓力，辭掉了於國際海洋研究所的職位，一方面想真真正正的享受一下你的人生，另一方面也要給疲累的身體有一個休息的機會。不過就在你休假的某天，你的前度上司卻突然出現，而且還很有誠意的要求你復職，還給了一分極之游閒的優差給你，這就是要在某一個海域上作調查及根據調查的資料來築魚礁，而限期則是無限的。然而這的確是優差中的優差，所以你也願意接受這項新挑戰。於是乎，你便從上司手上接過潛水艇「假日號」的鎖匙，再投向美麗的海洋世界懷抱裏。

一起進入優美的海底世界吧

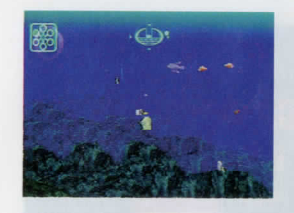


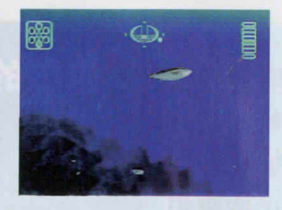
跟《魚樂無窮》有甚麼分別呢？

基本上去年所推出的《魚樂無窮》跟現在要介紹的《魚樂無窮 2 夏之回憶》不論在遊戲之玩法、畫面以至整體之氣氛也非常接近，所以若果閣下還未曾玩過前作的話，根本上是很難分別得出來的。不過，這也不能説ARTDINK廠的遊戲設計員沒有下過功夫，因為很明顯地，在今集的《魚樂無窮》中的各種各樣之海洋生物皆比上一集的神似，這是由於所有的海洋生物皆是重新製作過，而且經過了上集的製作的經驗，設計者已能靈活地使用電腦之多邊形技術，使各類海洋生物更精細及更具生命力，然而種類也增加了許多，甚麼藍鯨、鯊魚、八爪魚等等，可謂應有盡有。另外，今集的《魚樂無窮》是可以讓兩位玩者一同進行遊戲的，然而讀者可能會問，畫面只得一個，潛艇又只得一架，又怎可作雙打呢？原來，1 PLAY及2 PLAY之手掣也可以同時控制這部「假日號」的，這就好像一部汽車有兩個軚盤一樣。不過若果兩位玩者的動作不大協調的話，那麼這部潛艇便很難前進的了。

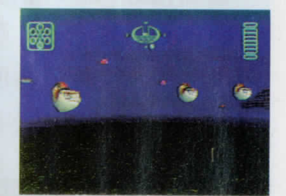


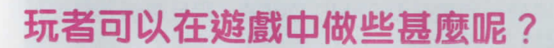










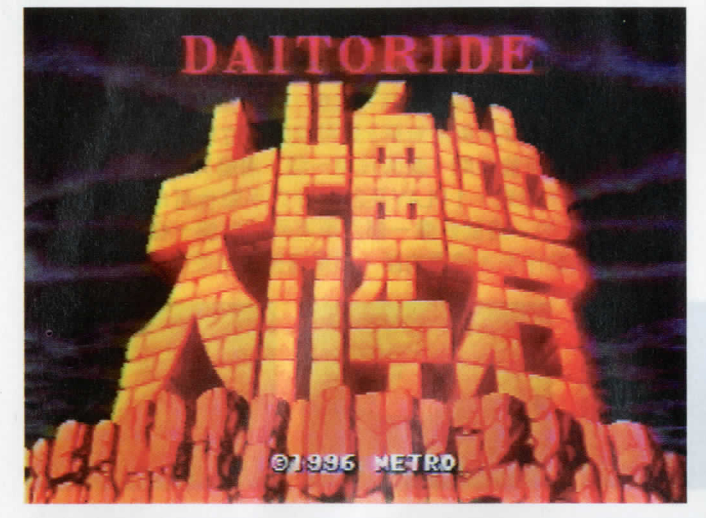
玩者可以在遊戲中做些甚麼呢？

玩這遊戲的時侯，玩者當然可以在這個海底世界裏四處冒險及欣賞各種各樣的海洋生物。除此以外，玩者還可以還可以跟各種海洋生物溝通溝通。然而方法也很簡單，只要玩者按動手掣上的R1 、L1 、L2 、R2 等鍵，「假日號」便會發出不同的頻率聲納，那麼玩者就可以用這種方法跟牠們作一個「第二類接觸」。而不同的海洋生物，則會對不同的聲納有不同的反應。有時那些魚聽到某些聲納便會在你面前起舞，又有時一聽某些聲納便會立即鷄飛狗走，十分有趣。另外，玩者也可以建造魚礁。而建造魚礁的目的，就是要令到更多魚類集中在一起。那麼，當你再跑進去海洋世界裏的時侯，便可有更多的魚類以供欣賞。



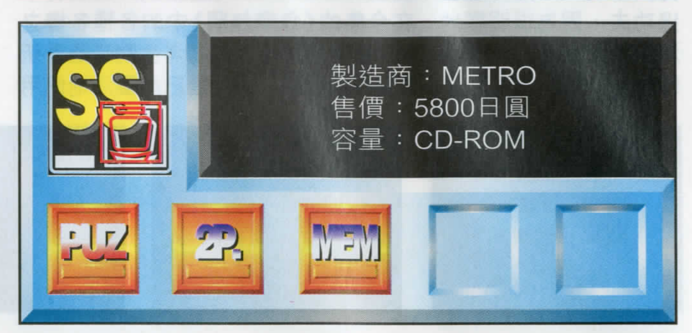






大牌砦

麻雀砌圖移植作



相信喜歡玩麻雀街機的讀者亦曾玩個啲隻好啱心水嘅砌圖GAME吧，無錯，佢就係……喂！唔好成日掛住《上海》啦，啲隻係另一隻好受歡受嘅《大牌砦》呀！不過話時話，啲兩隻嘢又的確幾相似……總之今次《大牌砦》就移植咗落SEGA SATURN度啦，各位喜歡麻雀GAME及砌圖遊戲嘅玩家，啲次應該啱哂口味啦啩！

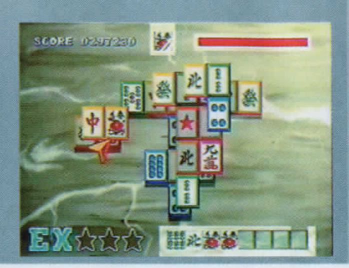




點樣拆先?

要玩遊戲，當然先要明白遊戲的進行程序吧，而在這遊戲中，玩者便要將麻雀以三隻一組的規則來拆去，直至消去畫面所有麻雀便可過版。至於每組的配合便可以三隻一樣或順序三隻，當然，要以麻雀的類型為準啦，即萬子對萬子，筒子對筒子。而可選取的麻雀便一定要沒有其他麻雀蓋着及沒有被其他麻雀包着為準，不過遊戲中可選取的麻雀是會較光的故玩者，而玩者每一步驟也必要計算清楚，不要因一時貪吃而破壞整個步署程序。





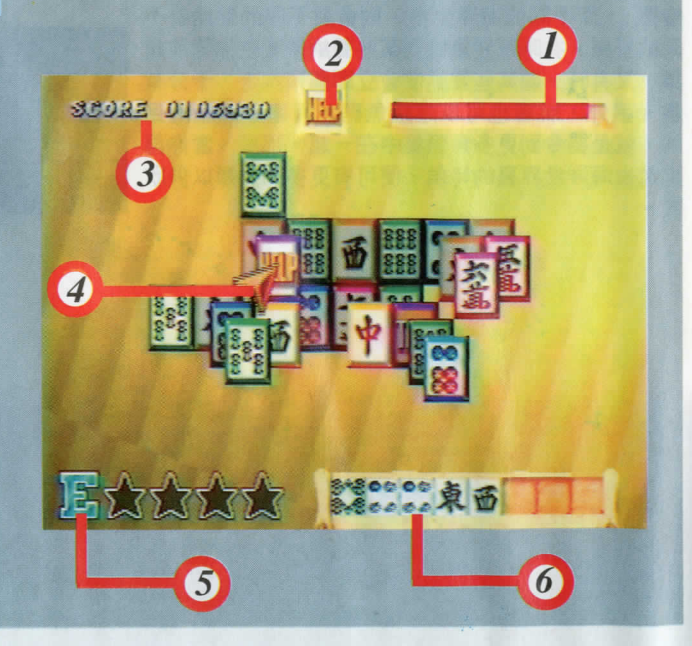
遊戲的兩種模式

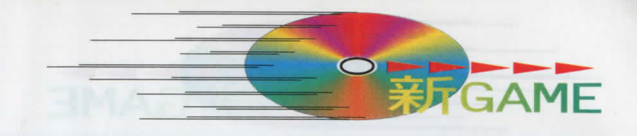
遊戲基本是分為攻略模式及對戰模式兩種的，而攻略模式則分為五部份十五版，至於中途玩者是可選擇遊戲背景。此外，要注意的是此模式基本上是不能SAVE的。



遊戲畫面解說

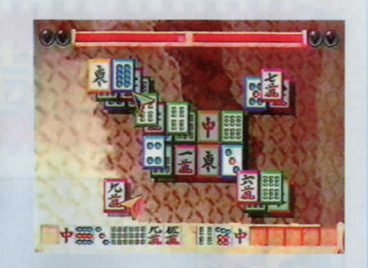
1）遊戲所剩時間，扣盡便會GAME OVER，相反每拆一組便會補回部份時間。
2）正選取的麻雀牌。
3）玩者取得的分數。
4）選取麻雀的游標。
5）取得的特殊道具數目顯示。
6）已選取的麻雀牌欄，放滿時便會GAME OVER。





對戰模式

除攻略模式外，遊戲是還有對戰模式的，至於進行方法同是兩名玩者以最快速度拆去畫面中的牌，但只要任何一方放滿了牌欄或耗盡了所有時間便會敗陣。



特殊道具

於遊戲中，玩者是可取得不少可作輔助的道具的，而每版均只會出現一個，至於分類上便可分為三種，分別為「時間牌」、「特別牌」及「輔助牌」。



特別牌

於以後的版數中將會陸續出現，每次均為順序的字母，當貯滿時便會有特別效果，而此點將容後再作解說。



輔助牌

當取得後便可以牌欄中任何一隻牌作引子及消去於畫面中可組成一組的牌。

時間牌

基本上遊戲是有時限的，每當消去一組牌時便會補回少量時間，但取得此道具後便可回復較多的時間。

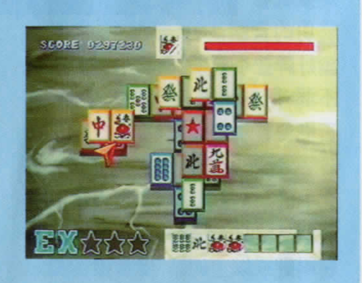
改變視點

雖然遊戲中可選取的牌均會發光，但由於不少牌是被踏着的，故玩者便可以R或L鍵來改變視點以便觀看，此外，玩者亦可以此來看到牌下的是甚麼，那麼便可作出部署。

絕對有用的OPTION

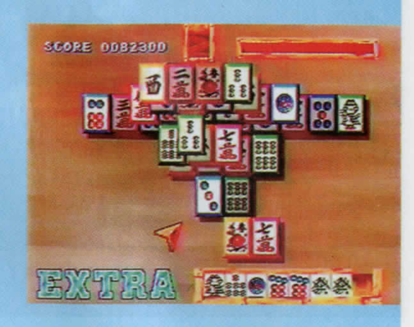
本來，此遊戲的難度是頗高的，因為除限制進行時間外，如玩者敗陣更要由第一版開始的。不過玩者其實是可在OPTION中將時間改為不計、續版改成即版續版，因此即使將遊戲難度調至最高也己不成問題。





神之恩典「EXTRA」

正如上大文所說，遊戲基本上是要於第一版開始續版的，但即使是調教了也因版數太多而要消耗大量耐性。不過由於遊戲中有「特別牌」這特殊道具，所以玩者亦可有辦法令遊戲分段進行。至於方法亦很簡單，每取得一隻「特別牌」均會取得一英文字母的，當玩者取得「E．X．T．R．A」五個字母後便可將當時的進度記下，而且更可貯存三個記憶。而在下次開GAME後，標題畫面便會出現「EXTRA GAME」及以此項繼續遊戲。





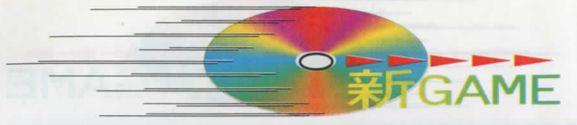


圖解第一版

於遊戲中，其實玩者不難發覺版面的設定是不會改變的，不會像街機般同是第一版但每次也不同，故只要遇上數次，即使難度如何高的版數亦不難找到對策的。至於部署方面，玩者其實只要明白如何好好利用牌欄作暫存區來換牌便可無往而不利。而以下便是筆者由於第一版的行動次序，讀者們不妨以此作參悟。

首先，開始時牌欄上便有「一萬」、「二萬」、「八筒」及「春」一隻。而枱面上便有一隻「三萬」可取，跟着是「七、八、九萬」，但「八萬」要取下方的一隻，於是下面的「六筒」便見光，之後是三隻「發」，跟着是「春」及三隻「一筒」、「七索」、兩隻的「八筒」、「五、九萬」、「春」、「五萬」、「三筒」、「五萬」、「二索」、「七索」兩隻、「三索」及兩隻「九索」、「三筒」、「三索」、「三筒」、「三索」、「六筒」、「二索」、「八萬」、「二索」、「七萬」、「TIME」、「南」三隻、跟着「七筒」、「八筒」清枱。







麻雀狂時代'96



製造商：MICRONET
發售日期：發售中
售價：5800日圓

麻雀遊戲的基本

在96年初，《麻雀狂時代》的第一集推出，不過當時的反應只是一般而已，可能是由於其中的女孩子不夠標青，而且遊戲之中欠缺了一些誘惑的場面所致，不過，相信這個情況將不會在這第一集之中出現。



在麻雀遊戲《麻雀狂時代'96》之中，雖然沒有一些令「心猿意馬」的場面，不過，在



遊戲之中的三名美女是比上一集之中的優秀得多，而且一些更是現時在日本之中頗受歡迎





的AV界新貴，所以是有一定引力的，而且在遊戲之中玩者如果可以獲勝的話更可以得到「應得的獎勵」，所以是一隻值一試的遊戲。



雖然說遊戲之中是有三位女角的，不過和上集一樣，在玩麻雀期間，這三位美女將會以多邊形來表現，效果雖然沒



有真人那麼引，不過也不算是太差，唯獨在多邊形人物的造型上似乎有一點兒的偏差，所以要在打麻雀時將三人認出實在是一件難事呢！

在這次的《麻雀狂時代'96》之中，玩者的對手仍是三位美女，她們分別是青沼千朝、野本美穗和麻木杏子，在



三人之中，以青沼千朝的名氣最大，亦以她的樣貌和身材最



為均勻，所以她的片段亦是最精采的(當然沒有有味成份的呢)，再加上這次的片段全都是在陽光燦爛的菲律賓宿霧之下拍攝，所以真是叫人感到非常應時的。

遊戲規則

在遊戲之中的規則是可以自由選擇的，當然只是在「RULE CONFIG.」之中才可以進行，不過，其實基本的遊戲規只是要玩者

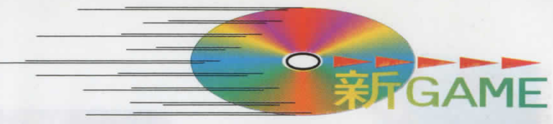


成功的食胡而已，然而，要食出一副好牌並不容易，而且由於對手並不弱，所以玩者一定要十分小心，否則便會功敗垂城。

而玩者最要注意的是RULE之中的「二翻縛」，因為這表示兩翻起胡，所以如果玩者食出的胡不是在兩翻或以上的話，便會被倒扣分數，而扣的分數將會是8000分，亦即是滿貫的分數，這將會是對玩者一個沉重的打擊，所以在做牌時一定要十分小心。

在遊戲之中共有三個LEVEL選擇，分別是初級、中級和上級，其中以初級最為簡單，不過，初級要打的局是比其他兩種為多的，因為初級是要打「三圈」的，亦即是要打東、南及西圈，而其餘的只要打半莊而已(東



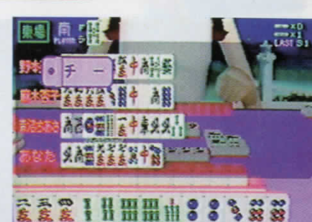


圈及南圈），不過，在SETTING時要非常小心，因為如果玩者在三個SETTING未完成時便按B掣回到AE畫面，所有的SETTING也會化為烏有，必須要一次過完成所有的SETTING，直接進入遊戲才可。





而如果玩者不想多看那些多邊形人物的話，又或者想遊戲進行得比較快，大可以將遊戲之中的「GSME SPEED」和「ANIMATION SPEED」提高，樣便會出現一個出牌表在畫面中間，這樣便可以使遊戲的進度快。



精采的贈送 CD-ROM

在遊隻5800日圓的麻雀遊戲之中，似乎最「抵」的也可以算是那隻「贈送碟」了，因為在那隻贈送碟之中，是有着兩個模式的，一個是「MOVIE」，而另一個則是「PHOTOGRAPH」前者是可以讓玩者再一次欣賞到三位美女在遊戲OPENING之中的美態；而後者則是為玩者輯錄了一些片段之中的精采照片，讓玩者可以一再回味，真是非常便利的CD-ROM，以下便是一些精采的照片和片段。







遊戲的真正目的（3位美女的15段片段）

在玩日本的麻雀遊戲時，玩者的心態大多也是想看勝利了之後的「精采片段」，不過這次的不再是硬照而且一段一段的精采活動片段，每位美女也有五段片段，分別是在泳池、沙灘、露台、屋內和酒店拍攝的，當然，如果玩者看盡全15段片段的話便要先下一點的苦功了，因為每個片段也要有一定的分數才可以看到的，而每次玩者食牌的分數便是可以選擇片段的分數，而且分數不可以積存的，所以玩者一定要努力地「做牌」呢！



而且在每次食胡之後玩者只可選擇其中的一段來看，所以，玩者一定要善用分數，不過，在打完半荘之後，如果玩者能夠得到第一位的話，玩者便可以手上的積分看片段，而且是不限次數，直到將所有積分用完為止。



片段及分數的分配如下：	
泳池	3900分
沙灘	5800分
露台	8000分
屋內	12000分
酒店	？？？？（32000分）

青沼千朝

野本美穗



麻木杏子







TEXT：J.J

前文提要：



波洛古羅斯王國的年輕王子比杜羅十歲生日的當天，一名叫惡鬼魔王的人向王城襲擊，奪去了國王的智慧之王冠，比杜羅在一次奇遇之下得到了一柄龍之劍，展開了他的冒險。

替國王奪回王冠後，比杜羅得知自己的媽媽竟然仍然在生，不過她的靈魂現在被封在黑暗世界，比杜羅因此便開始了他新的旅程了……

為了前往空中島比安尼亞找尋前往黑暗世界的方法，比杜羅自願當上魔法師阿恩的實驗品，想不到在魔法大砲開砲前的一刻，惡鬼魔王再次出現，令比杜羅被誤射到哥杜尼夫的礦洞中……





在礦洞中醒來的比杜羅遇上一名戴着燈帽的傢伙，他最初看見比杜羅顯得非常驚慌，直到比杜羅完成了一次戰鬥後，這傢伙才放心地走出來，原來他就是被困在礦洞中的拉古羅，他因為只得一柄生銹鐵鏟在手，一直都不敢和怪物戰鬥，現在看見比杜羅出現，便提出和他結伴一起想辦法離開這地方。

雖然拉古羅的HP較高，但他這時的攻擊力卻很低，所以戰鬥仍會由比杜羅當主力，拉古羅最好裝備回復道來作為輔助。







在離開二人出發處不遠的房間，那裏有一個有四個開關的房間，當你按下了左起第二個後，礦洞外的升降板便會開動，將你帶上一層，在這層的某個房間中，拉古羅會找回他自己的「拉古羅鐵鏟」（ナグロスコップ），令他的攻擊力一下子提高到較比杜羅更高，而且更因為有了這鐵鏟，令他可以將阻礙前進的巨石鏟走。

繼續前進下，兩人會在一個

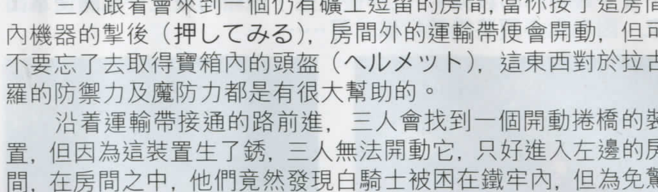


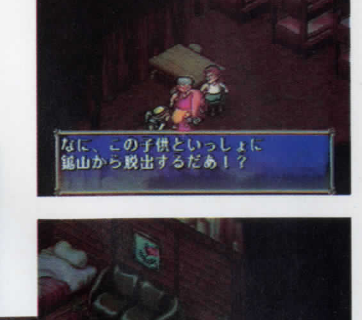


房間中遇上一個食人箱，打倒這箱子後會得到一枚生銹鎖匙（さびたカギ），用這鎖匙便可以打開房間右邊的門，在這門所通往的房間內，兩人遇上了拉絲雅，但這時敵人突然出現，你要先解決這批敵人才可以正式和她會合的。

三人跟着會來到一個仍有礦工逗留的房間，當你按了這房間內機器的掣後（押してみる），房間外的運輸帶便會開動，但可不要忘了去取得寶箱內的頭盔（ヘルメット），這東西對於拉古羅的防禦力及魔防力都是有很大幫助的。

沿着運輸帶接通的路前進，三人會找到一個開動捲橋的裝置，但因為這裝置生了銹，三人無法開動它，只好進入左邊的房間，在房間之中，他們竟然發現白騎士被困在鐵牢內，但為免驚動那一群睡了的豬頭人，三人只好暫時不理他，繼續往裏面走。









原來這房間是屬於豬頭人王的，三人先繞過他身邊取得兩個寶箱內的東西，然後才向他挑戰。這首領會召來四名手下助戰，先將這些普通豬頭人打倒，便不易受到夾擊。當打敗了豬頭人王之後，三人便回到外面的牢房救白騎士，只見他用力一拉，牢房的門即時就被毀了，原來他在前來討伐這班豬頭人的時候受到偷襲，身體被淋了鹽水，結果有一段時間動彈不能（這傢伙是人類嗎？），現在既然知道豬頭人王已被收服，他就再次加入隊伍，和比杜羅一起冒險去。



剛才那個無法開動的捲橋開關，在白騎士的怪力下終於可以開啟，過了捲橋後，拉古羅重遇了自己的同伴，他為了答謝比杜羅助他離開礦洞，傳授了一招必殺技「陷阱洞」（おとしあな）給他。





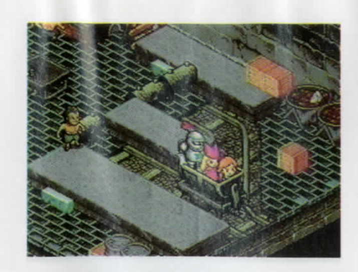


正當比杜羅他們從礦洞中爬回地面時，卡拉斯亞鎮的阿恩叫停了他們，原來他的魔法大砲已在上次被惡鬼魔王弄壞了，他現在正趕着到波洛古羅斯城向國王報告（這時阿恩仍未知道比杜羅就是王子的……），三人於是亦隨後趕回王城，剛好趕上阿恩向國王報告的時間，但他竟然將實驗失敗的責任歸究在比杜羅身上，直到國王對他説「……這個是我的兒子」時，他才知道自己説錯了話落慌而逃。不過，他臨離開前説過港口鎮巴西拉（パーセラ）有一名叫布斯杜夫（ポストフ）的男子在研究飛行機器，三人於是便馬上朝着這個方向進發，離開波洛古羅斯城下鎮之後，若向着右下方直走，過橋來到河邊再選走左方的路，不一會你便會來到一所前面設有龍之石（轉移地點）、而且建得相當精美的大石橋，過了這條橋便是港口鎮班西拉了。



班西拉有一個類似市集的地方，那裏有多名出售着不同東西

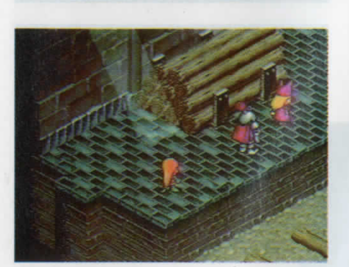


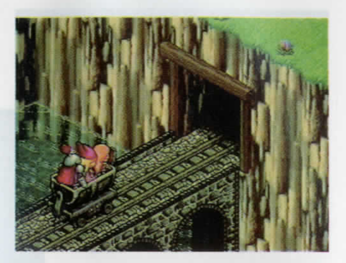


的商人，其中一人更出售着一種稱為「會員咭」（メンバーズカード）的東西，你要先買了這東西，才可以進入其中一幢建築物內的秘密商店；除此之外，這市集還有平價的「豬仔錢箱」（ブタちょきんばこ）出售，只要你將錢放進這錢箱，即使隊伍全滅亦不會令錢箱內的錢減半，但那些放進了錢箱的錢並不能隨便拿出來，因為你必須將錢箱打破才可……







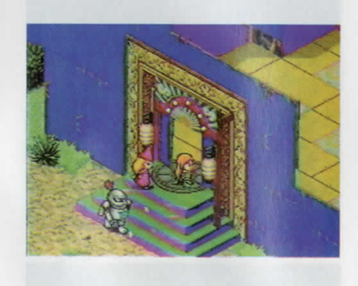


在這個鎮的右下方，是布斯杜夫的工場，原來他因為沒法得到滿意的螺旋槳作為飛行機器「飛天快艇」（フライヤーヨット），正在工場的2樓顯得相當煩惱。當眾人打算離開時，拉絲雅卻獨自回去找布斯杜夫，於是兩人再次回到2樓，這時拉絲雅正告訴布斯杜夫自己曾救過拉古羅，或許可勸服當地的人替他製造那螺旋槳，於是比杜羅取下了放在木箱內的圖則（圖面）離開，而布斯杜夫亦批準三人使用設於上方工場內的鐵軌車，以便可以在最短時間內到達哥杜尼夫。









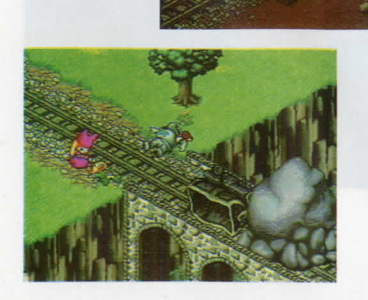
來到哥杜尼夫後，三人第一時間來到左上方的工場找這裏的老大，他這次終於答應接下這項工作，但因為並不易做，所以他先叫三人到鎮上的旅館休息一晚。

第二天早上，工場的人跑到旅館，原來那剛完成的螺旋槳被一個鬚子怪人搶走了，眾人於是趕到工場，看過工作台上留下的封後，犯人果然就是惡鬼魔王！而工場的老大亦告訴三人知道，最近在那附近有一名來自南方的鬚子怪人，於是三人從鎮的右下方離開，經樓梯走到樹林，惡鬼魔王的「迷你魔王城」就是建在這裏。



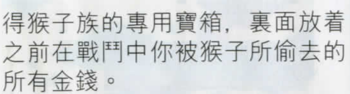
和第一章到過的魔王城相比，這座迷你魔王城的規模差了一大截，大部分地方都只是由木板所搭成，簡直就像拍片的佈景一樣。這裏基本上是一條直路，遇上的敵人亦不算太麻煩，總之，惡鬼魔王就在這裏最上層的小房間中，他最初是不肯將螺旋槳交出的，但當他知道比杜羅是要用這螺旋槳到闇之世界救回媽媽時，他就沒有再加以妨礙，其實這傢伙或許並不如外表般壞的……





回到哥杜尼夫後，若各位是利用那部鐵軌車回巴西拉的話，途中會遇上交通意外，一塊巨石將通往巴西拉的路塞住了，而這一帶其實正是附近那群搶錢猴子的巢穴，若你能將洞穴中那隻猴子王打敗的話，牠便會向各你投降，你不但可取得放在牆上的龍之玉（竜の玉）外，亦可從寶箱中取

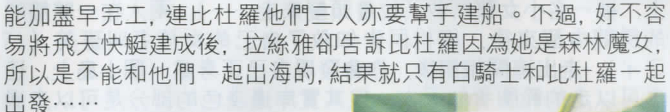


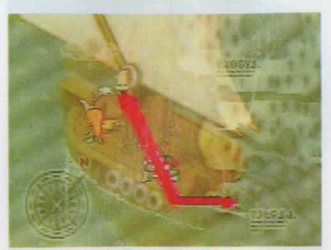


得猴子族的專用寶箱，裏面放着之前在戰鬥中你被猴子所偷去的所有金錢。



完成了這一段支節式故事後，我們又回到了比杜羅找尋前往黑暗世界方法的情節上。取回螺旋槳的比杜羅，回到巴西拉後當然第一時間拿去給布斯杜夫，為了能加盡早完工，連比杜羅他們三人亦要幫手建船。不過，好不容易將飛天快艇建成後，拉絲雅卻告訴比杜羅因為她是森林魔女，所以是不能和他們一起出海的，結果就只有白騎士和比杜羅一起出發……

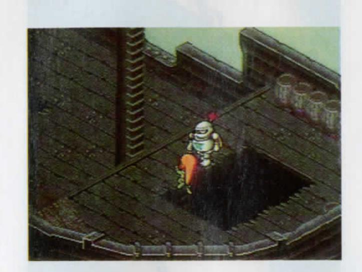








由於飛行用的燃料有限，飛天快艇要先經海路接近飛行島比安尼亞才可，但卻不幸誤進了一個被稱為船之墓地的海域，更和一艘大船發生碰撞，布斯杜夫和水手們要留在船上進行搶修，而比杜羅則和白騎士到船上進行探險。





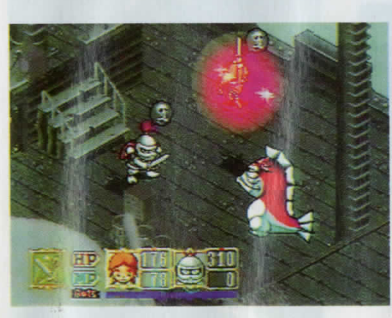


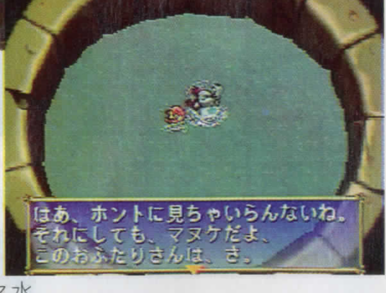






經大船後部甲板的樓梯進入船艙後，首先要到右上方的房間打敗裏面的食人箱，這樣便可以取得放在裏面的船艙之鍵（せんしつのカギ），當然，在離開房間之前不要忘記拉動牆上的手柄了，回到後部大艙時可從左方的門來到通道，並進入左方第一個房間，這時你會因木板掉下而來到下層船艙，從那房間出來後進入左方旁邊的房間可取得第二條船艙之鍵，離開這房間後進入右上方樓梯旁的門，經過食堂及另一邊樓梯回到上層通道後進入上方中央的門，經房間內大洞的梯子回到下層後不斷以左下方的門前進，來到另一邊盡頭後由梯子走到上層，這次再不斷向右上方走便可在房間內取得一條放在地上的「船長之鍵」（せんちょうのカギ），離開從取得這鎖匙的房間後進入左上方的門，便可從船頭（左上）的樓梯回到甲板，並利用手上的船長之鍵進入這裏的船長室，這裏的骷髏船長竟然知道關於比杜羅的事，他說自己是在很遠之處透過這骷髏和比杜羅說話的，並說有機會的話會在不久的將來見面，但從這人的語氣聽來，似乎並不友善……





當兩人離開船長室後，在甲板上遇到一條紅色怪魚，它就是這幽靈船的首領。這傢伙的攻擊以放毒為主，由於中毒後的人每回合都會被扣50以上HP，除了比杜羅要常用治療之水外，最好能事先裝備醫治中毒的道具在身上。

打敗了這怪魚後，整艘幽靈船突然消失，兩人掉進了海中，而這一切一切，全部都被拉絲雅兩姊妹在森林中看到，傑露達眼見拉絲雅無論如何也要去救比杜羅，於是便將森林魔女的寶物「黃金之鍵」借了給她，令她可以變身成自己所想的姿態，以一個普通人類女孩的身分去救比杜羅，不過傑露達同時亦警告拉絲雅絕對不能暴露自己的雙重身分，否則便會失去所有魔力……





鏡頭一轉，比杜羅和白騎士被水流飄到附近的一個小砂灘









上，被一名小女孩所救（拉着頭髮來走……），兩人在一間簡陋的房間中醒來後，經村民告知救了自己的女孩名叫班美（パミィ），走出這間旅館後，你會發現自己正身處一個小島上，這裏可以走的範圍看似不大，但其實岸邊淺色的部分是可以走過的。從村民口中，你知道這個島的中央有一個鯨魚之岩（クジラ岩），只要用槌子（ハンマー）打向這岩石，便會湧出水流給附近的船一個信號，不過槌子現時在班美手上，所以兩人便來到了下方的島上，這時班美正在製作小船，得到她答應後，兩人先取下了放在木枱上的槌子，然後便經主島的上方以逆時針方向繞到





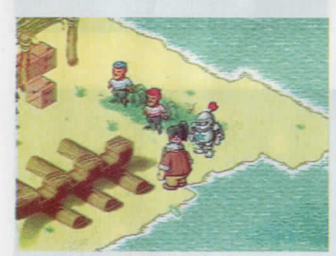


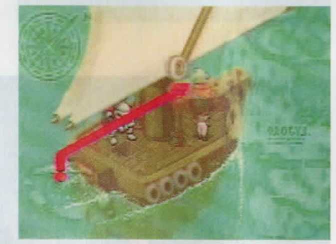


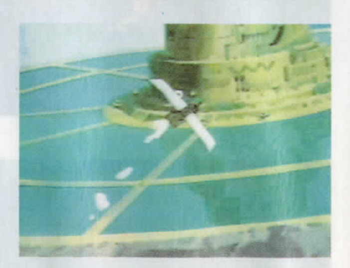




島的中央（若取下插在砂上的生銹劍 / さびたのつるき，是可拿到巴杜尼夫讓那裏工場的人替你將劍鑄成聖騎士之劍的），當比杜羅用槌子打向鯨魚岩之後，天空上飛來了一隻小鳥，但卻在兩人面前變身成了一名女孩，她就是拉絲雅以黃金之鍵變身而成的佳爾（カイ），但由於她不能表露自己的身分，只好自稱為拉絲雅的朋友，而且不知是否變身下的副作用（？），佳爾和拉絲雅的性格有着一定的差異，佳爾顯得較像男孩子，這時她先加入成為同伴，並叫比杜羅先回到村裏去，若是你從村子下方順時針繞着來走的話，便可在左方的島上重遇布斯杜夫，不過飛天快艇還需要一天時間才可以修好，三人於是先回島上的旅館休息一天，並重整隊伍的裝備及SAVE，想不到第二天早上布斯杜夫卻說忍不住要幫班美完成那小船而留下，在教過了比杜羅操縱飛天快艇的方法後，往比安尼亞的旅程只好由他們三人來繼續。



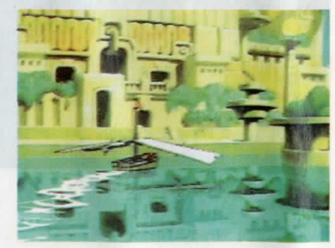














在一段精采的動畫下，飛天快艇變型飛到了比安尼亞……想不到原來白騎士是有畏高症的，幸好亦不致影響接下來的冒險。



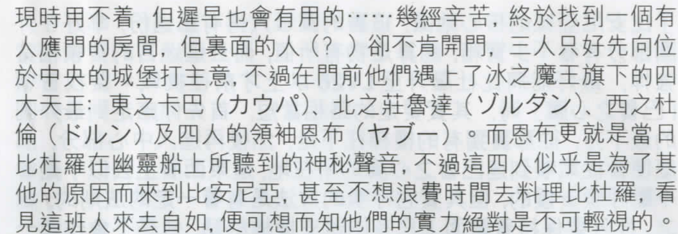






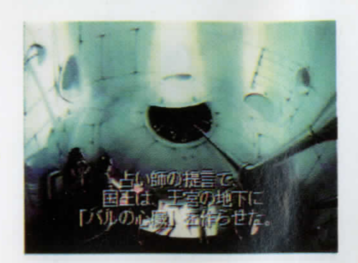
這比安尼亞可見是個有着相當高文化的地方，不過三人卻一個人也找不到，只是在一些房間的寶箱內找到些機械零件，雖然





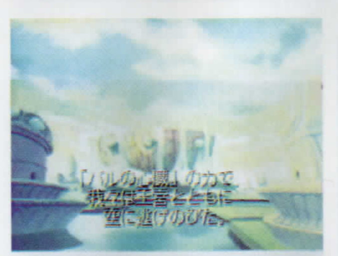


現時用不着，但遲早也會有用的……幾經辛苦，終於找到一個有人應門的房間，但裏面的人（？）卻不肯開門，三人只好先向位於中央的城堡打主意，不過在門前他們遇上了冰之魔王旗下的四大天王：東之卡巴（カウパ）、北之莊魯達（ゾルダン）、西之杜倫（ドルン）及四人的領袖恩布（ヤブー）。而恩布更就是當日比杜羅在幽靈船上所聽到的神秘聲音，不過這四人似乎是為了其他的原因而來到比安尼亞，甚至不想浪費時間去料理比杜羅，看見這班人來去自如，便可想而知他們的實力絕對是不可輕視的。





由於比杜羅結果仍是被拒於主城的門前，三人只好再次來到剛才有人應門的房間，今次他知道比杜羅他們不是四天王那邊的人，終於肯開門了。裏面住着一名叫撒波（サボー）的狗人（？），他是這個比安尼亞裏面最後的居民，從他的口中，三人得知四天王是為了得到可來往於現界和黑暗世界所需的「闇之本」而來到這地方的，但這闇之本因為威力過大，被比安尼亞的人施了很強的封印，必須將控制系統破壞才可，比杜羅失望之餘，撒波順道將關於比安尼亞的事告訴給他們知……





在 3000 年前，比安尼亞仍是存在於地上的一個高度文明國家，但因為占卜師預言將會有大災禍降臨，所以當時的國王便照占卜師的話製作了一個可產生巨大力量的「巴魯之心臟」（バルの心臓），並藉着那力量令王宮逃到空中，不過，巴魯之心臟的力量遠超想像，比安尼亞無法回到大地而成為了天空上的孤兒，城上的人由於巴魯之心臟的神奇力量而長生不老，但為了得到自由，城內的居民還是選擇了回到地面上生活，最後，這片空中陸地上就只剩下喜歡一個人看書的撒波……









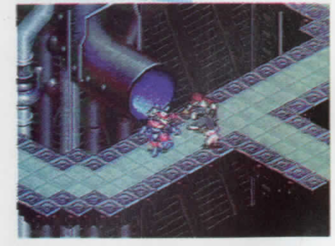
想不到剛上完「歷史課」的時候，惡鬼魔王竟然出現了在撒波的房間內，但當眾人一發現他時，便立即逃去無踪了，幾乎同一時間，眾人感到了一些振動，撒波馬上走出屋外看看發生了甚麼事，三人跟着他進入了城堡內，原來控制系統已經被破壞掉，撒波於是拜托比杜羅他們去阻止四天王等人取得闇之本，而他則去設法修理系統，三人於是走了入口左邊的路（右邊的路馬上可找到一個回復及SAVE用的光球，不妨先去用用），這裏是圖書館的部分，而在這裏的最低層，三人再次遇上了惡鬼魔王，經佳爾一輪説服後，他加入了隊伍之中。



當四人一起繼續前進後，來到了儲存闇之本的房間，卻眼白白看着被恩布取到手，於是只好先回到控制室找撒波，撒波卻告訴眾人一個壞消息：比安尼亞很快便會墜落到地上，而且墜落地點更剛好是波洛古羅斯王國的所在之處！為了阻止這事情發生，唯一的辦法便是先去破壞巴魯之心臟……



經入口右邊的通道，眾人來到





了比安尼亞城的核心地區，這裏的圖版大得有點過份，幸好在外圍部分有着不少寶箱，總算是物有所值，而且這迷宮的首領相當強悍，最好能將比杜羅升至LV26以上才前往挑戰。要找首領「巴魯之心臟」時，其實要走的路相當短，首先你應走到最外圍的最下方，從那裏獨有的樓梯往下走，然後再進入中心部分，那麼便會從氣喉到達巴魯之心臟的所在地，這東西看上去似乎是會不斷呼喚支援的，但其實它呼喚的方法是有着一定的法則的，總之，你只要保持着畫面上只有兩部支援機的話，他是不會作進一步呼喚的，另一方面，這巴魯之心臟只會在你使用魔法或必殺技時才會被擊中，在施行攻擊時亦不可不多加注意。

擊毀了巴魯之心臟後，餘下的系統先將四人強行轉送回到核心地區的入口附近，回到城堡入口會合了撒波後，惡鬼魔王獨自離開，而撒波亦説有些「手尾」要做而要回一回家，不過最後亦趕得及和比杜羅他們一起乘飛行快艇離開，但本來已成功逃脱了的惡鬼魔王最後卻不知為何折返回比安尼亞……





第3章



暗之世界







回到波洛古羅斯城的比杜羅，雖然令城堡逃過一劫，但最大的線索闇之本卻被四天王所取去，而且惡鬼魔王亦生死未卜，這天當比杜羅又在城內將比安尼亞的冒險故事説了給那些好奇的人聽後，傑露達及拉絲雅又騎着魔法掃把出現，並告訴比杜羅惡鬼魔王現時在王城的大殿前。比杜羅當然馬上趕了過去，在傑露達的過激治療法下，惡鬼魔王終於醒來，原來他拼命回到比安尼亞是為了去取一本「拉特仙人與暗之世界」的書，關於這名拉特仙人（ラダック），傑露達亦有所聽聞，據説他是位住在遙遠的東方，活了過千年的仙人，因此傑露達亦覺得他有可能知道有關暗之世界的事情。

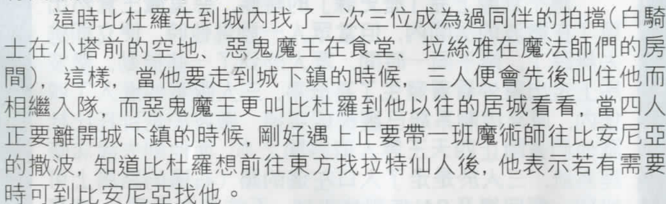




這時比杜羅先到城內找了一次三位成為過同伴的拍擋（白騎士在小塔前的空地、惡鬼魔王在食堂、拉絲雅在魔法師們的房間），這樣，當他要走到城下鎮的時候，三人便會先後叫住他而相繼入隊，而惡鬼魔王更叫比杜羅到他以往的居城看看，當四人正要離開城下鎮的時候，剛好遇上正要帶一班魔術師往比安尼亞的撒波，知道比杜羅想前往東方找拉特仙人後，他表示若有需要時可到比安尼亞找他。







魔王市基本上仍是和以往一樣，但在鎮的入口就增加了一條龍之柱，令你以後想再到這裏亦可以節省不少時間。惡鬼魔王城的1F右方有一部小型電腦，在惡鬼魔王的開動下，往下層的通道開啟了，而他本想就此離開的，但最後還是被拉絲雅及白騎士説服，結果他仍是加入到隊伍一起繼續冒險。



當四人進入了通道後，惡鬼魔王發現有被人入侵過的跡象，而從這時開始，這迷宮已不再是安全地帶了，四人原本已找到一個電腦開關，但卻不太穩定，最後更被惡鬼魔王一腳踢

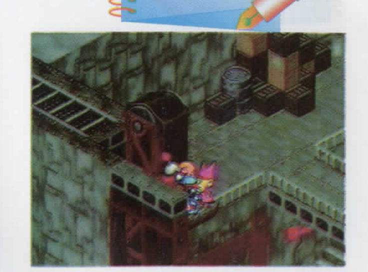






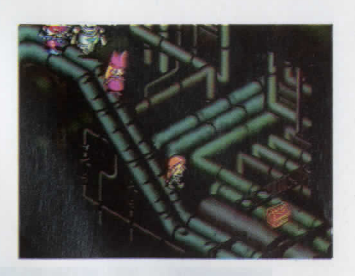
壞……幾經辛苦才找到了另一部電腦，電力恢復後，四人乘運輸帶到了惡鬼魔王城的深處，走上樓梯後，你可先在右下方找到一間商店，在這旁邊則是一間可休息及SAVE的房間。





在進入那右上方那個由喉管構成的通道前，不妨先經左上方的樓梯來到另一個房間，這裏有一架工程機械人，他會替惡鬼魔王裝備新兵器「惡鬼大砲」(ガミガミキャノン)，簡單來説這武器即是惡鬼導彈的強化加敵全體攻擊版，遺憾是只得一發，不宜隨便亂用。







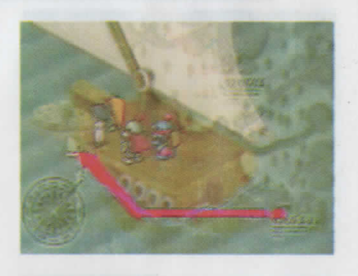






經過了一條由喉管構成的通道後，眾人來到了一個飛船的停泊處，這就是惡鬼魔王的專用座駕——惡鬼WING RX！但四天王卻竟然在這時突然出現，原來他們亦正打算前往東方拉特仙人的居所「劍之山」，於是就來搶了這飛船用，今次他們終於也派出四天王的其中一人「東之卡巴」來與比杜羅過招，他的絕招是一種可作全體攻擊的爆破魔法，但對於一付直接攻擊的防禦力卻不算高，在拉絲雅負責回復、其餘三人全攻之下應可取勝，但卡巴並沒有被真正擊倒，而且飛船更被搶去了，這時比杜羅想起撒波曾説過有必要的話可以去找他，於是便向沉在海上的比安尼亞出發。



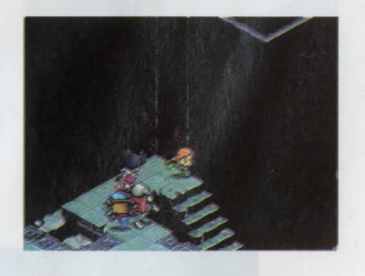


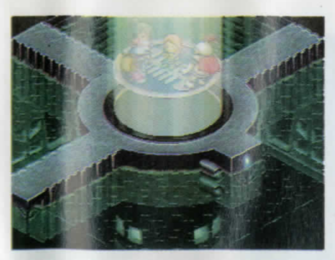
從飛船停泊處右下方離開，可以省掉再走一次惡鬼魔王城的時間、直接回到惡鬼市之前的地方，跟着可來到班西拉找布斯杜夫，雖然上次的旅程令飛天快艇失去了飛行能力，但在航海能力方面則是絕對沒有問題的，正當比杜羅要出發的一刻，拉絲雅突然跑掉，而佳爾就突然出現，代替了拉絲雅的位置。

回到了大地上的比安尼亞顯現在很多地方都有所破裂，而且來了不少好奇的學者，他們有些將圖書館弄得一團糟，有些就在亂碰控制室內的機器。在控制室找回撒波後，他叫比杜羅可到巴魯之心臟外圍8個輔助引擎看看有沒有未有受損的，因為這些輔助引擎是可作為獨立飛行器使用的，於是四人便進入了核心部分的低層(即巴魯之心臟所在的一層)，雖然外邊已經再沒有敵人出現，但在這裏仍是有可能碰上敵人的，至於通往那8個輔助引擎的路其實有部分已經斷掉，從剩下來的路找到仍可活動的輔助引擎後，四人會先被升至地面那層，但撒波就因為擔心寶貴的文物受到破壞而要留下，四人在前往東方之前，先以這飛船回到了波洛古羅斯城，各位大可趁這機會SAVE及補充道具，若你到第1章冒險開始前取得地圖及怪物















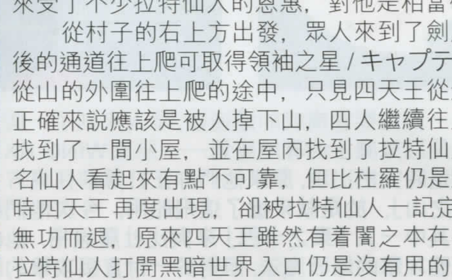


圖鑑的房間找撒波的話，他便會送你一條可令敵人移動不能的新道具「魔法手巾」。另一方面，這時城下鎮龍之像右方的房子內，開設了由惡鬼魔王手下工程機械人負責的研究室，若你在冒險途中的寶箱取得過一些機器零件類的道具時，他是可以免費為你鑄造成惡鬼魔王專用的新特殊武器的。再次回到王城時，三名同伴會先行回到飛行器那邊，當你會見過國王後便可正式出發。

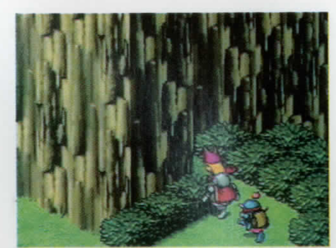


由於這次的目的地是高山地帶，拉絲雅可以再次出場，但佳爾自然又是突然失踪了，對於這種情景一次又一次的出現，天真（？）的比杜羅只以為她們是那種一見面便會吵架的朋友，所以才沒有見過兩人同時出現……四人在只有藍天碧海的視界下飛了很久很久，最後終於發現了一座外形怪異的高山。由於着陸失敗，飛行器被摔壞了，而掉在海邊昏迷不醒的四人就被住在山下的居民所救，他們知道四人是來找拉特仙人後，變得相當友善，原來這裏的村民一直以來受了不少拉特仙人的恩惠，對他是相當敬重的。

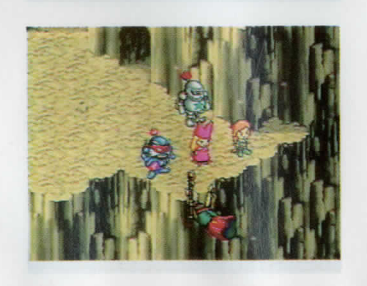




從村子的右上方出發，眾人來到了劍之山（經山後的通道往上爬可取得領袖之星／キャプテンスター），從山的外圍往上爬的途中，只見四天王從天而降……正確來說應該是被人掉下山，四人繼續往上走，終於找到了一間小屋，並在屋內找到了拉特仙人，雖然這名仙人看起來有點不可靠，但比杜羅仍是堅信他，這時四天王再度出現，卻被拉特仙人一記定身法所封，無功而退，原來四天王雖然有着闇之本在手，但沒有拉特仙人打開黑暗世界入口仍是沒有用的，而沒有闇之本在手的比杜羅其實亦不是絕對沒有可能進入黑暗世界，只是他需要經過永遠之守護人（永遠之番人）的試練才可。



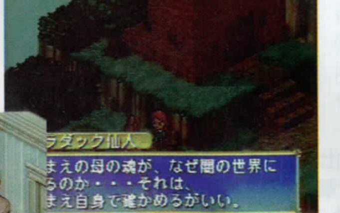
拉特叫四人先休息一晚，第二天早上才為他們打開往黑暗世界的路，這時四天王再度出現，他們先以魔法將四人石化，趁分散了拉特注意力的一刻施以重擊，進入了通往黑暗世界的路。拉特以剩餘的力量解除了四人的石化，與仍未進入黑暗通道的卡巴進行決戰。這一戰的攻略方法和上次面對他時差不多，總之就不要妄想用魔法來戰勝他……



雖然是將卡巴打敗了，但拉特仙人亦因為中了魔法動彈不能，無法與四人一起上路了，四人一進入通道後，首先是來到一個完全黑暗的地方，永遠之守護人告訴他們三天王（卡巴這時已被打倒）由於有闇之本在手，已經早一步進入了黑暗世界，但沒有闇之本的比杜羅，就唯有先克服永遠之守護人設下的試練。







四人就這樣來到了永遠之守護人之館，經右上方的門進入後，首先來到的是一個奇特的房間，這裏中央有一個情景模式般的地台，而角落就有着一瓶藥水……果然就是《愛麗斯夢遊仙境》的情節，服藥後的四人身型突然變小了，攀上了那個情景模型來到中央的房子，從寶箱取得一條小門鍵（ちいさなカギ）後，利用它打開原本在房子左下方的門，便會來到另一個房間，這裏有一些看不見的路，經











過這房間後會遇上在接待處見過的那位女孩，讓她替你回復過HP後，你會繼續來到一個有很多顏色地板的房間，這裏可以往下走或前往上方的房間，往下走的話，會無緣無故地進入了一個鬥技場，和5隊怪物交手，其中以第5場戰鬥最為麻煩，因為對手是一種可模仿我方人物的怪物，你唯一的利點是可在第一回合作先制攻擊，不過，這格鬥大會的獎品亦相當不俗，你會得到一枚「天使之護符」（てんしのまもり）。











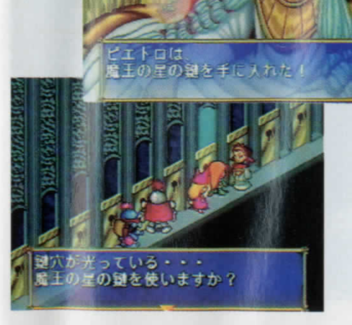


若是進入往前走的門，你便會遇上一隻正在指揮一班貓的魚人，牠有着大海嘯這種全體攻擊技，你必須確保自己的隊員有足夠的HP應戰才可。打倒魚人後，比杜羅大可先走到曲譜前當當指揮家，而這裏右方的門則有着一位眼耳口鼻都歪了的「美女」，聽她演奏後你可在大鐘前面找到一條館之鍵（やかたのかぎ），利用這鍵便可開啟指揮房下方的門。乘這裏的木伐會遇上海神普西頓……的使者，他會問你數條問題，當你連中三題便可離開。



在貓人那裏買過了道具後，你會來到一個神秘房間，你要付上20G來玩輪盤遊戲，中獎令往上走的樓梯出現後，比杜羅會掉進一個樹洞之中，這裏有一隻名叫卡魯拉（カルラ）的怪鳥，牠受了永遠之守護人之命，要試一下你的實力，戰鬥亦隨即展開，卡魯拉的直接攻擊力異常地強，防禦力不高的拉絲雅很有可能被一擊打倒，但因為這東西並沒有遠程攻擊能力，所以在下無意地發現了將他引到牆邊，用兩人夾着他令他無法離開（這兩人死了也無所謂）、再以遠程攻擊慢慢擊滅他的無恥戰術……





原來那位神秘少女就是永遠之守護人，由於比杜羅已經通過了試練，她終於肯開啟通往黑暗世界的門了。前往黑暗世界需要先經過一段似乎是不斷重覆的樓梯，最緊要是不要以為中計而中途折回，那麼你便可以真正來到通往黑暗世界的門前。開門後，眾人跌到一條巨大白鯨的背部，這條白鯨名叫阿麥，是負責替黑暗世界之王達娜（ダーナ）運送來到這世界的人去見他的使者，於是四人就這樣來到了達娜的神殿，經旁邊的小梯進入大殿後，眾人來到了巨大的達娜面前，她直接看過了比杜羅的內心後，答應讓比杜羅將她媽媽帶回現界，並將一枚「魔王之星之鍵」交了給比杜羅，跟着比杜羅便要找一位在神殿外的宮女，她會開啟一個特別的通道，那裏有相當多有鎖匙孔的門，向那發光的門使用魔王之星之鍵後，魔王之星的封印便會被解開，這時你便可利用阿麥送你到那星球去。







魔王之星的左上方有着一個類似小鎮般的物體，而且鎮的外表有點像波洛古羅斯城下鎮，這裏上方有一所房子中有一名神秘女性（其實她就是比杜羅的母親西妮亞），她會替你回復損傷及SAVE，各位不妨以這裏作為據點，提升一些等級才進入王城所在位置（以波洛古羅斯的結構來計算）的冰結地帶。

當四人來到一塊大冰面前面時，地面突然發生強裂搖動，比







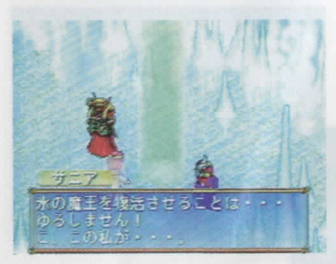


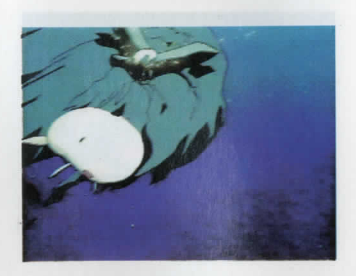
杜羅一人隨着冰塊往上升，經過了途中數場一對一的戰鬥後（幸好對手都全是嘍囉級敵人……），鏡頭會暫時轉到另一處，西妮亞站在冰之魔王的封印上死守，三天王雖然對她狂攻仍毫無收效，相反被她化身成金龍的一擊所重創，可是比杜羅剛巧在這時被彈到這裏，恩布向比杜羅攻擊，終於將西妮亞引離了封印，而封印亦終於被恩布他們所破！





跌回地面的兩人重遇了其他同伴，而醒來的西妮亞則告知比杜羅她其實是光之世界派來守護地上世界的巨龍（超人！？），十年前救了波洛古羅斯的巨龍就是她所變的，但那次戰鬥結束時，她的靈魂被冰之魔王拖進了這裏，為了不被冰之魔王利用她的力量來復活，她設下了一個封印，不過現在封印已破，而她又受了傷，所以她只好拜托比杜羅幫她阻止讓冰之魔王復活的儀式。四人經冰地中央的魔法陣來到下層後，只見三天王在進行儀式，而杜倫則奉命來對付比杜羅。對付這杜倫的方法和對付之前的卡巴差不多，同樣是需要經常回復被他全體攻擊魔法所扣去的體力。













雖然是將杜倫打敗了，但恩布的儀式因為被這樣的拖延而成功，原本打算以最後一分力加以阻止的西妮亞更反被他們所捉去，四人在最後一刻總算逃離，但整個魔王星已經開始崩潰，這時阿麥及時出現接住四人，然後便開始逃避着冰之魔人的追擊。就在冰之魔人追上他們那一刻，突然出現了一大班黑暗兵（這裏是黑暗世界，總不可能叫他們做天使的……），這班黑暗兵不斷放出光箭擋住了冰之魔王，令比杜羅他們得以逃回達娜的神殿。

達娜告知比杜羅冰之魔王很快便會降臨在現實世界中，但她剛才出手只是為了不讓自己黑暗世界的秩序受到破壞，現在冰之魔王既然已回到現實世界，所以她亦不再理會事情的發展，不肯派兵去消滅冰之魔王，讓比杜羅自行收拾殘局。





阿麥先將眾人送回永遠之守護人所在之處，原來之前用來接受考驗的大屋只是她以自己力量產生出來的幻影，現在已被冰之魔王靈魂衝出時的衝擊所毀掉了，四人經過通道回現實世界時，發覺劍之山似乎和原本的樣子有點不同，回到山下的村子後，四人在瀑布旁邊重遇拉特仙人，這時他已經治好了上次的傷勢，原來冰之魔王的靈魂經過劍之山時，那強大的力量令半座山也移為平地了，幸好拉達仙人以他的力量令村子幸免於難。不過冰之魔王是向着波洛古羅斯國前進中的，這時拉特仙人已將上次由比安尼亞駛來的飛行器修好，但大家亦不用太急於離開，因為若你在這時走進村內原本是旅館的房間，是可以打開那本來被雜物阻着而取不到的寶箱的（不過一旦到樓下叫人幫你重新舖床的話，寶箱便不可能再取得的了）。



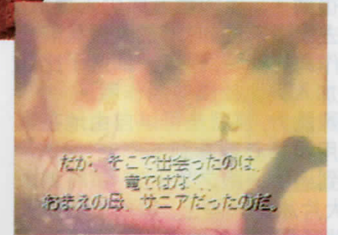


四人乘飛行器回到了西方大陸，但在降落於湖面之上時卻發生了意外，本來圍繞着波洛古羅斯國的大湖竟然全部結了冰！

第4章

冰之魔王

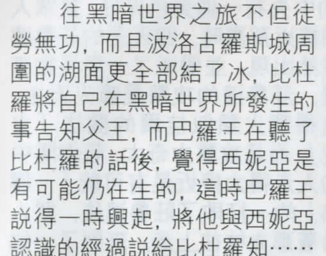




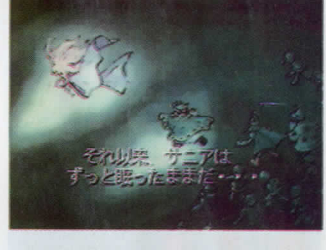








往黑暗世界之旅不但徒勞無功，而且波洛古羅斯城周圍的湖面更全部結了冰，比杜羅將自己在黑暗世界所發生的事告知父王，而巴羅王在聽了比杜羅的話後，覺得西妮亞是有可能仍在生的，這時巴羅王說得一時興起，將他與西妮亞認識的經過說給比杜羅知……



十多年前，巴羅王某天在踏足森林打獵時救了一匹受了重傷的巨龍，當他想再見到這匹龍而再次踏足這森林時，他卻遇上了西妮亞，兩人很快便結了婚，更誕下了比杜羅，不過這時冰之魔王向波洛古羅斯國進攻，兵士們無力對抗，西妮亞將比杜羅交托給巴羅王之後變回巨龍的姿態與冰之魔王決戰，但因為冰之魔王在戰敗那一刻將西妮亞的靈魂拖進了黑暗世界，所以她便十多年來一直陷入昏睡狀態之中……







這時宮女告知巴羅王，西妮亞的身體突然像霧一樣的消失了，比杜羅自責下一個人走出了城下鎮，卻碰上了冰之魔王手下的冰騎士，比杜羅完全不是他的對手，就在冰騎士要下手殺死比杜羅時，拉絲雅剛好來到相救，但她的魔法對這冰騎士完全無效，無計可施下，她使用了黃金之鍵變身成佳爾應戰，最後雖然是成功將冰騎士擊倒了，但在她還原的一刻剛巧被醒來的比杜羅看見，而她的身體即時便起了變化，比杜羅背起了失去力量的她回王城，而四周則已經愈來愈冰冷，飄着了一陣陣雪花……



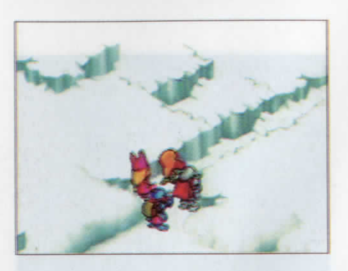
回到王城的拉絲雅仍然相當虛弱，傑露達將拉絲雅一直以來要將事情隱藏下來的理由說給比杜羅知道後，原本是打算用「索姆之種子」（ソームの種）救回她的，但試過之後發現必須要將種子培育成索姆之花才可，不過這種花要在種子種了一百年後才會開一次花……這時傑露達想起科魯尼森林裏面有一個「快跑之泉」（かけあしの泉），那是個可以令時間加快的地方，由於傑露達要留下來照顧拉絲雅，所以比杜羅便一個人拿着種子前往那泉。



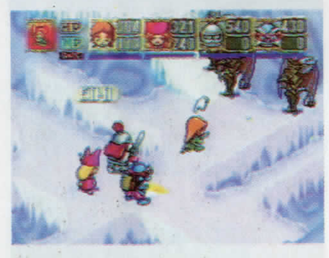
快跑之泉的位置大約是在科魯尼森林的左上方，由於這次是比杜羅獨自的行動，途中的戰鬥要多加小心（不妨將其中一件防具改為可減輕冰凍系攻擊殺傷力的東西），泉裏的妖精知道比杜羅種花是用來救拉絲雅的，所以亦很樂意幫助，比杜羅取得了花後，當然是馬上回城，但在要進入城下鎮前的一刻卻遇上大批敵人襲擊，白騎士及惡鬼魔王馬上加入戰圈，打敗敵人後白騎士告知比杜羅巴羅王正在找他舉行作戰會議，不過還是先去救回拉絲

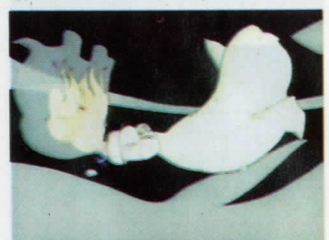
















雅吧。

當比杜羅來到拉絲雅所在的房間時，傑露達正因為太倦而睡着，於是比杜羅就先將索姆之花餵給拉絲雅吃了，這時傑露達醒來，告知比杜羅他手上的似乎不是普通的索姆之花，而是千年才會開一次的索姆之命之花……至於會對拉絲雅有甚麼幫助，暫時仍然是一個謎。

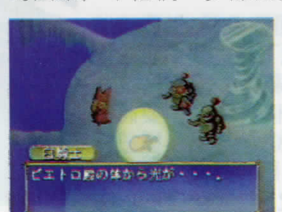
跟着比杜羅來到了會議室找巴羅王。在撒波的調查下，發現恩布等人在北面的大地建造了崇拜冰之魔王所用的神殿，而這座神殿亦証明了冰之魔王雖然靈魂復活了，但肉體方面仍未復活，為了不讓他得以集中大地的精氣去復活肉體，必須找人領兵前往討伐。正當眾人都在爭相提出想作為先鋒時，巴羅王卻選了比杜羅，這時三人都來到了會議室，加入與比杜羅並肩作戰。

復原後的拉絲雅多了一種特殊能力，那就是可以自由地在戰鬥中使用黃金之鍵這種道具，不用再擔心被看到。

冰之神殿的位置就在剛剛才到過的快跑之泉上方，這時湖面已經完全結了冰，在那前面的一大片冰之大陸上，散佈着相當多最強級別的裝備，所以即使花一些時間，也是值得去走完這冰面的。進入冰之神殿後，地面那層的中央有一道黃色光柱，當眾人想接近那裏時，四天王的莊魯達突然出現，並變成了一隻怪物來襲，莊魯達的攻擊是噴火為主，這種噴火類似佳爾的魔法「火蛇」，而且攻擊力奇大，若你隊中的人走得太接近是有可能「一鑊熟」的。打敗了莊魯達後，眾人沿着那光柱往上走，來到了一個由光柱連接的多層迷宮，在這迷宮的盡頭，有一塊往上升的大冰塊，打敗了途中遇上的數批敵人後，眾人終於在神殿的頂部找到西妮亞，這時她被封在一個極堅硬的玻璃球內，就是白騎士出盡了力也無法將她救出，這時四天王的最後一人恩布終於出現，原來他正利用西妮亞的龍之力去集合空中的極光力量，令冰之魔王的肉體復活，雙方當然是馬上開始戰鬥了，恩布的全體攻擊魔法，比起過往任何的敵人都要強，而且他擁有瞬間轉移能力，所以最好派人護着拉絲雅，因為她一旦被幹掉是會很麻煩的。



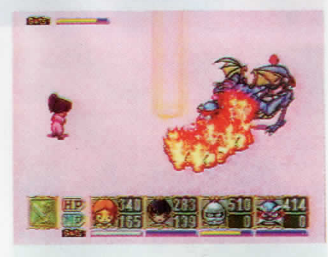
恩布用自己的生命擋住了比杜羅，終於成功讓冰之魔王復活，在冰之魔王壓倒性的力量下，四人毫無還擊之力，這時比杜羅的身體在無意識之下突然開始散發出一陣金光，天空上出現了一條非實體化的巨龍，與冰之魔人展開戰鬥，而在巨龍的一記致命攻擊下，西妮亞得以從冰之魔人身體中抽離，母子兩人終於得以重遇，拉絲雅她們亦不想打擾兩人的團聚，早他們一步離開，當西妮亞兩母子回到波洛古羅斯城後，她的身體出現了奇特的變化，原來冰之魔王並未被完全消































滅，更以殘留下來的部分奪去西妮亞的生命力來與比杜羅作最後之戰，戰鬥開始時對方先會以四天王的魔法向你攻擊，這時候還算好應付，但當他變成人形後就相當麻煩，因為這時他多了一種飛上半空插下來的直接攻擊，殺傷力大概足夠一擊殺掉拉絲雅，所以在下這時會用兩名同伴將她護在角落，然後由她不斷替受傷的人回復。不過這種戰法仍有被擊中的可能，所以其他同伴必須裝備好可令人復活及全體回復的兩種道具在身上。

由於冰之魔王的力量實在是很強，第一次和他交手未必會有取勝的把握，這時隊伍會在城下鎮的旅館中復活，若你自覺等級未夠的話，最好先到鎮外打打怪物升一會LV才來再戰這傢伙。





終章

冰之魔王被打敗後，波洛古羅斯王國回復和平，這天，巴羅王一早便來叫醒比杜羅，他叫你準備好了便去找他，不過在這之前不妨先去會一會幾位戰友……

拉絲雅這時並不在傑露達之館，傑露達說她去了森林中的快跑之泉，當你去到找她後，比杜羅會突然顯得很不好意思，想說出口的話就是怎也沒有膽說出來……畢竟他也只是位10歲的小孩……

白騎士這時在港口鎮巴西拉，原來他打算向布斯杜夫借船來四處冒險。至於惡鬼魔王就只找到他留在迷你魔王城內的信，他說自覺仍未夠道行當大奸角，所以決定找個地方修練，並說遲早有一天會再來搶奪王冠的……

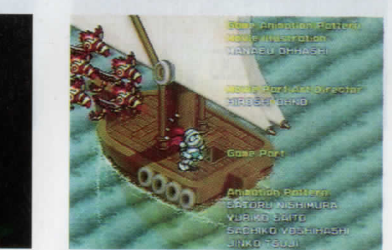




回到王城後，比杜羅前往找他的父王，原來西妮亞終於也康服了，王宮裏舉行了盛大的宴會，惡鬼魔王更送來了煙花助興，在大團圓之下結束了這個故事。

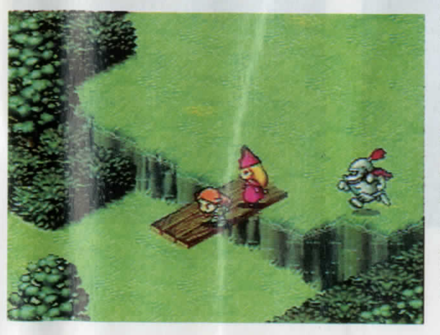


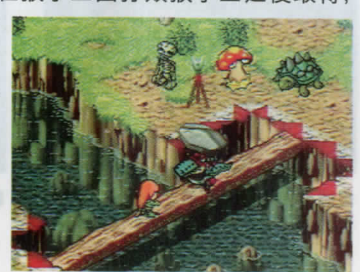






PS.在男主角比杜羅的必殺技之中，有一種叫龍之爪的東西是沒有辦法用一般方法學會的，你要先集齊三粒「龍之玉」，將它們交給波洛古羅斯城下鎮南方小村子內的老伯，他便會將這一招傳授給你。至於三粒龍之玉的位置，在下到截稿為止亦只能找到兩粒，一粒是在猴子王國打敗猴子王之後取得，另一粒則是在隱藏於大沼澤右下方的怪物村裏取得武鬥大會優勝後的獎品。若閣下有幸找齊三粒的話，不妨來信告知在下，讓在下可以遲些補充資料給大家知道。











POLYGON的布斯×利士？

DIE HARD ARCADE（日版DYNAMIC刑事）

虎膽龍威

文：指令魔人

製造商：SEGA

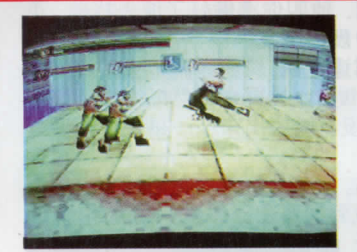
AD ACT 2P.

上期為大家介紹了第一版及第二版前半的攻略部分，今次繼續攻下去……

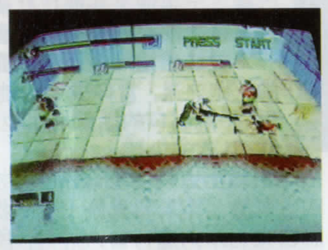
續上期……話說上期玩者被考完反應之後，就……



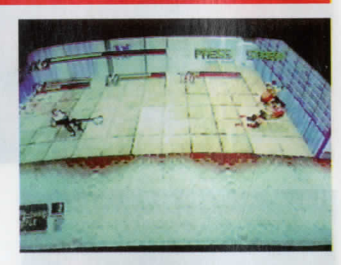
■竟然走到一男廁



■在男廁中，竟有兩個拿着鐵棍的人在這裏，二話不說當然開戰；而使用→＋J＋K這招飛踢來對付他們便最好了



■這時，那正在如廁中的男子不知從哪　拿出一支反坦克砲出來，當然就第一時間打倒他，然後拾起那支砲……



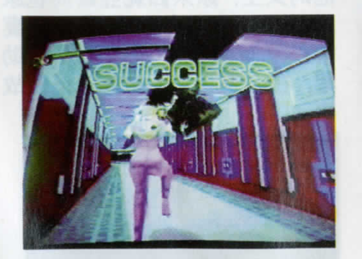
■企在一邊開火了



■接近把他們全打倒的時候，便會有二人從那兩格關上了的廁格中出來；和他們打便要小心，一定要打游擊戰法，而且在他們彈出來的同時，亦會有兩卷廁紙滾了出來，小心不要踩到，否則便會立即撻低



■跟着便因為要一個逃走的敵人，便會經過一走廊，而且也是「考反應」的時候



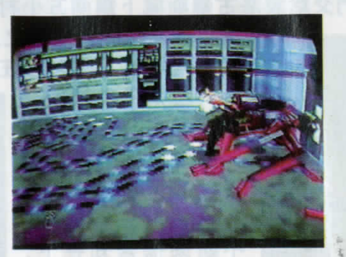
■經過了那一段走廊之後，便到打大佬的時候了



■此版的大佬是兩隻機械蜘蛛，對付他們不難，但最好便利用在這房間上可以拿到的二部電視機去攻擊它們



■儘量把它們逼到房間的一邊，使用強攻



■繼續強攻



■便可以打倒它們了



■主角會走上上一層







■……



■一出到去，便會遇到二名敵人，而玩者是可以從後偷襲他們的

■而當打敗他們其中一人之後，便可以拿到手鎗來攻擊

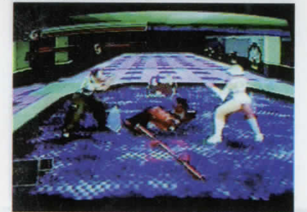
■到後期會有一些穿制服的人出現，要小心……



■因為他們被打在地上之後，是會在地上滾來滾去，而且還會對準你來開鎗的



■當打過了他們之後，便到了一水池上面



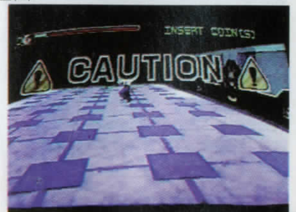
■你可以使用之前未用完的手鎗來作遠程攻擊



■當打剩一人時，使用投技便可以快些了結他



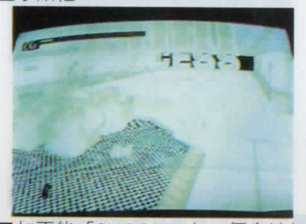
■但當打鬥途中，要小心那水柱，因為會把玩者打低的



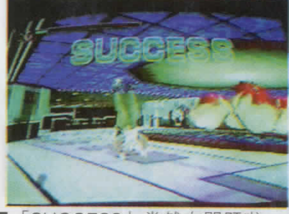
■把他們全打倒後，不要鬆懈，反而要連按J



■因為立即便會有一砲彈從遠處射至，要立即按J彈開



■如不能「SUCCESS」，便會被扣掉大部分的能源了



■「SUCCESS」當然冇問題啦



■之後，便到打大佬的時候了



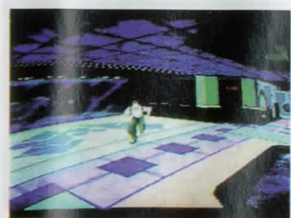
■對付他，便最好用使用→＋J＋K這招飛踢攻擊他



■在打DOWN他之後，便可再加上一記DOWN攻擊（空中↓＋P／K）



■這樣，打敗他便不是難事



■之後便是過版的時候



■那「大佬」看見主角走甩了，大發脾氣……



■但那通話器卻跌在地上了



■同時，其手下把那夾萬打開了



■上到天台，主角手上那打火機又有用了（如果有拿到的話）



■把首幾個對手解決了之後……



■便可以用飛踢把他們逼埋一邊……



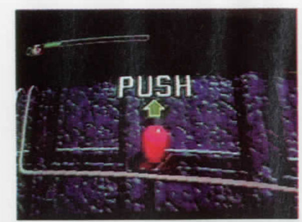
■那雷達便會把敵人打倒（當然，自己也會被擊中，小心）



■突然，有人從遠處使用火箭砲



■你被逼跳下去



■就在這時，另一砲又到，要立即把控桿推向上

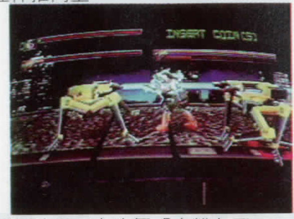


■成功！



■之後便要在一天橋上和「機械蜘蛛」對打


■當打到一半，便會有另一隻出來……



■如被兩面夾攻便「大鑊」了



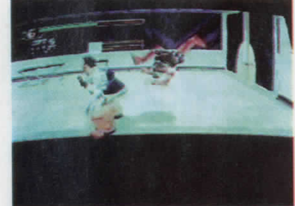
■但使用飛踢又可輕易打敗他們

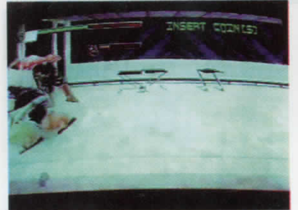

■跟着會來到一房中


■一見到地上有一支反坦克砲，當然拿起它啦！


■自己企在一邊不斷開砲，是可以打剩二個大佬的


■跟着便可拿起那些櫈、枱等來攻擊他們


■但要小心那個像相撲手的物體



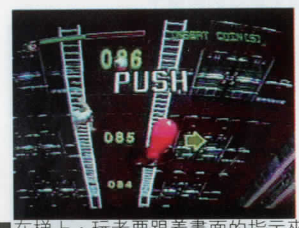
■因為他的衝撞攻擊是很利害的


■打完他們之後，主角便拾到一個通訊器


■而那女孩子亦同時拿到那跌在地上的通訊器



■主角亦因為知道了那女孩的位置而爬上了一樓梯



■在梯上，玩者要跟着畫面的指示來移動控制桿……

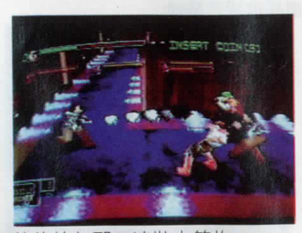


■才可以避過從上面跌下來的東西




■進入了室內，便會首先遇到二名嘍囉


■先用飛踢逼他們埋邊



■然後拾起那四連裝火箭炮


■一下一下的轟死他們

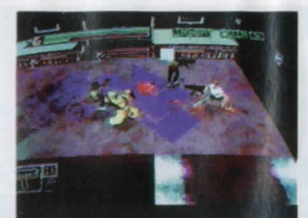


■跟着便會進入連續二次的「考反應」時間



■如不能「SUCCESS」，後果便要打多次額外的敵人了





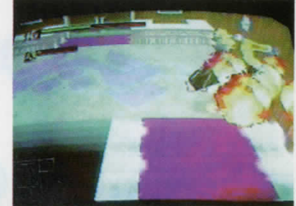
■在入房中之後，可以先打倒一個手持輕機的人



■然後使用那鎗，企在一邊狂掃



■在打倒在後期出現的一個手持火箭砲的敵人後



■便拾起那火箭砲，轟死他們



■把那些嘍囉全打倒，便會有一「大型」消防員出現



■同樣地，企在一邊使用火箭砲



■不停開火



■便可以輕易把他打倒



■打倒他們之後，便到了最後大佬的房間



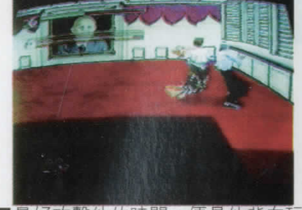
■看來他有點「熱」，跳了出來



■生死戰將要開始



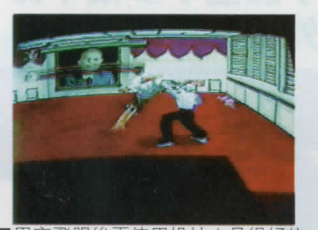
■當他舉起手時，便要小心，因為牆壁上是有機關的



■最好攻擊他的時間，便是他背向玩者時



■如拾到鎗，便從遠處發射吧



■用完飛踢後再使用投技也是很好的方法，但時間要掌握得很好



■當打敗他之後……



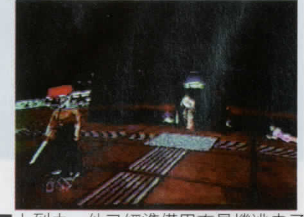
■他竟然帶着那女孩逃走



■追到出去時，軴門已開始關上了



■但卻有一樓梯上天台



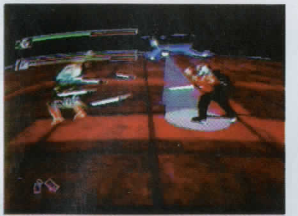
■上到去，他已經準備用直昇機逃走了



■和他對戰，要小心埋身時的戰鬥



■最好是使用飛踢攻擊



■但在遠距離時要小心他的多向飛刀攻擊



■如可以跳過他的飛刀攻擊，便可以打到他了





■當打倒他時，便可以爆機了……





BY：指令魔人

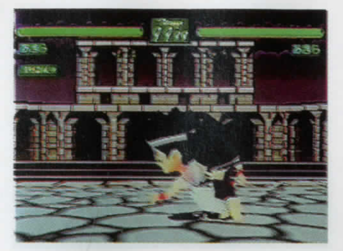
這隻《VIRTUA FIGHTER KIDS》，數個月前在街機上推出時，吸引了不少女孩子去留意這隻遊戲，但真正玩的卻比較少。

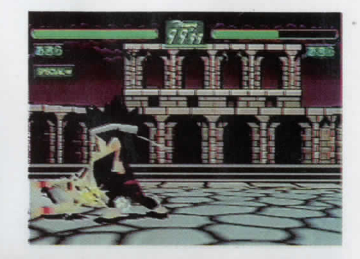
而當這遊戲在SS上推出時，卻加上了不少新意思，除了加上了多段十分有趣的動畫片段之外，在系統上，也就多了一種玩法，就是利用一些預先設定的特別按鍵，把一些連續技預先輸入，使玩時只要一按鍵便可以使出那些極之複雜的連續技了。

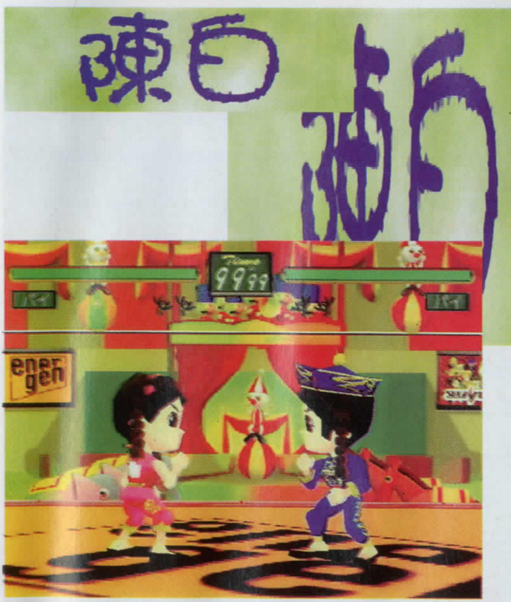
而今次就刊登每人一招比較好用的連續技及其輸入的指令給大家，希望對大家有用。

OPENING







COMBO TUKUURU

コンボ作り

	コマンド	長さ		コマンド	長さ
1	←	001	11		
2	↓PG	001	12		
3	SPC	057	13		
4	↙K	001	14		
5	SPC	047	15		
6	↑P	001	16		
7			17		
8			18		
9			19		
10			20		

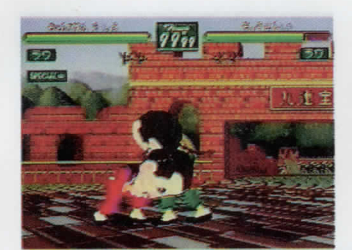




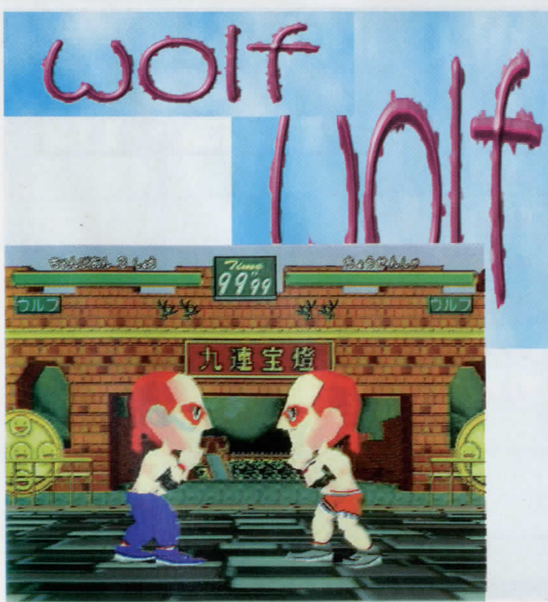



COMBO TUKUURU
コンボ作り

	コマンド	長さ		コマンド	長さ
1	←	001	11	SPC	001
2	↓ P G	001	12	P	001
3	SPC	057	13	SPC	001
4	↘	001	14	↓ K	001
5	SPC	001	15		
6	↘ P	001	16		
7	SPC	001	17		
8	P	001	18		
9	SPC	001	19		
10	P	001	20		

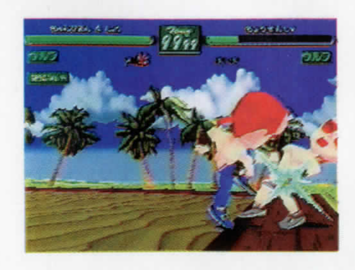
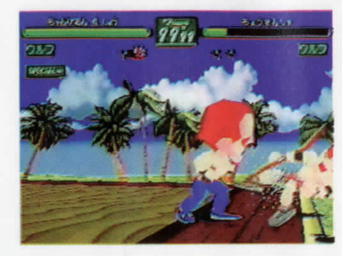







COMBO TUKUURU
コンボ作り

	コマンド	長さ		コマンド	長さ
1	→ K	001	11		
2	SPC	028	12		
3	P	001	13		
4	SPC	025	14		
5	→	001	15		
6	↓ K	001	16		
7			17		
8			18		
9			19		
10			20		

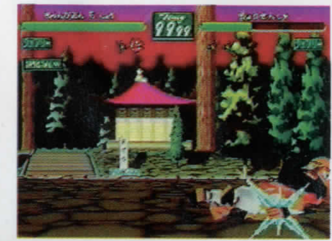



jeffy
jeffy
Time
99'99
ジェフリー
ジェフリー
COMBO TUKUURU
コンボ作り
コマンド
長さ
コマンド
長さ
1 K 001
2 SPC 027
3 P 001
4 SPC 015
5 G 001
6 SPC 001
7 P 001
8 SPC 015
9 G 001
10 SPC 001
11 P 001
12 SPC 025
13 P 001
14
15
16
17
18
19
20



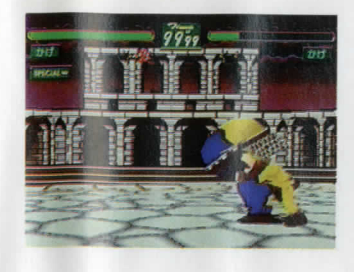


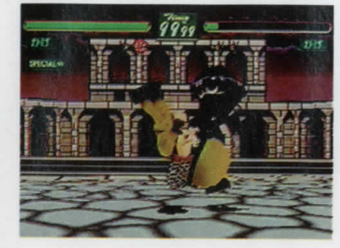





影丸
Time
99'99
かげ
かげ


COMBO TUKUURU
コンボ作り
コマンド
長さ
コマンド
長さ
1 P 001
2 SPC 050
3 005
4 001
5 010
6 K 001
7 SPC 050
8 KG 001
9 SPC 030
10 001
11 SPC 001
12 K 001
13
14
15
16
17
18
19
20



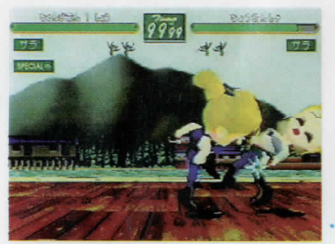




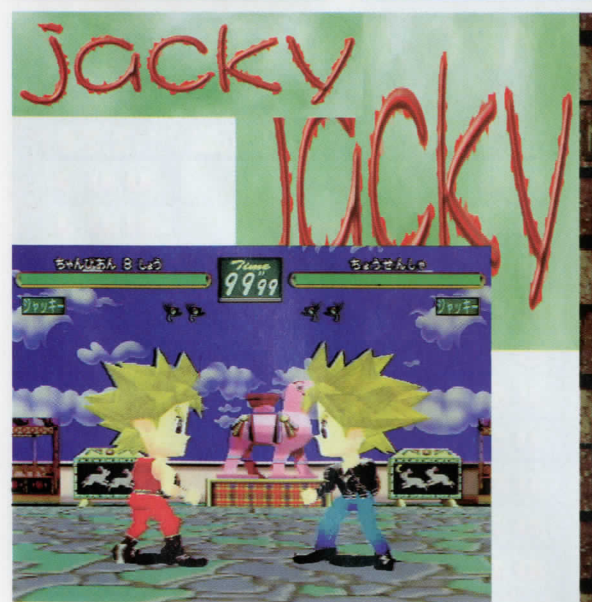

ノックアウト


攻略一族

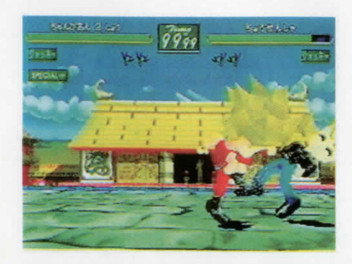
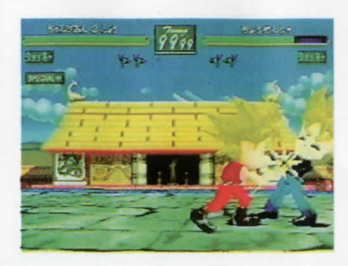

sarah
sarah
ちゃんぴおん 6 しょう
Time 99 99
ちょうせんしゃ
サラ
サラ
COMBO TUKUURU
コンボ作り
コマンド
長さ
コマンド
長さ
1 →K 001
2 SPC 030
3 P 001
4 SPC 001
5 P 001
6 SPC 001
7 ↑P 001
8 SPC 001
9 → 030
10 →P 001
11 SPC 001
12 P 001
13 SPC 001
14 P 001
15 SPC 001
16 ←K 001
17
18
19
20







jacky
jacky
ちゃんぴおん 8 しょう
Time 99 99
ちょうせんしゃ
ジャッキー
ジャッキー


COMBO TUKUURU
コンボ作り
コマンド
長さ
コマンド
長さ
1 →K 001
2 SPC 030
3 P 001
4 SPC 001
5 P 001
6 SPC 001
7 ↑P 001
8 SPC 001
9 K 001
10
11
12
13
14
15
16
17
18
19
20

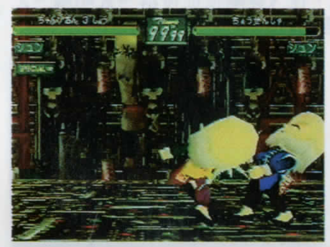


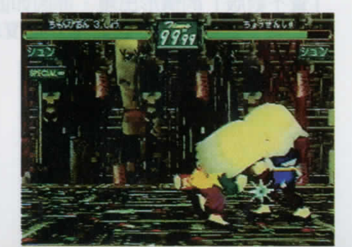
舜帝



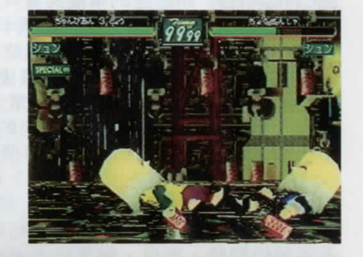
COMBO TUKUURU コンボ作り

	コマンド	長さ		コマンド	長さ
1	↓	001	11	↗	001
2	↘	001	12	→P	001
3	→P	001	13	SPC	055
4	SPC	024	14	↑P	001
5	↓	001	15		
6	↘	001	16		
7	→P	001	17		
8	SPC	024	18		
9	↗	001	19		
10	SPC	001	20		

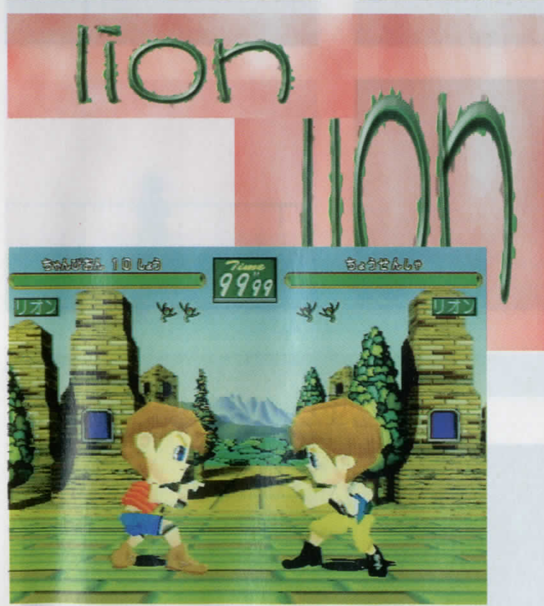








lion



COMBO TUKUURU コンボ作り

	コマンド	長さ		コマンド	長さ
1	→K	001	11		
2	SPC	035	12		
3	P	001	13		
4	SPC	001	14		
5	P	001	15		
6	SPC	001	16		
7	P	001	17		
8	SPC	060	18		
9	↑P	001	19		
10			20		











迷離夜症後群
～究明編～

文：惡靈赤目黑龍



故事的延續

在上一集的《迷離夜症後群～探索編～》之中，主角三人——岸井美荷（岸井MIKA）、長谷川由歌利（長谷川YUKARI）和逸島千里（逸島CHISATO）所經歷的事情其實只是一個開端而已，不過，在上一次的冒險之中，三人共通過了「四個半」的考驗，分別是「心靈寫真量產公園」、「音樂室的M．F」、「最終電車」、「雛城高校之七不思議」和尚未完結的「雛城之社」，而在最後的「雛城之社」之中，由歌利、千里和美荷不知不覺進入了一個非常大的危機之中，而美荷更加在由歌利和千里面前消失，所以在這次的《迷離夜症後群～探索編～》之中，由歌利和千里最初要做的事便是將美荷找回來。

在《迷離夜症後群～探索編～》的開始之時，玩者是可以有兩個的選擇，分別是「繼續上次的故事」和「遊戲開始」，其實兩者的分別不大，前者是將第五個傳說由頭開始玩，而後者則是真正的接着上次的未完部份開始，所以，就算玩者沒有買上次的「探索編」也可以在這「究明編」之中將「雛城之社」重玩一次。

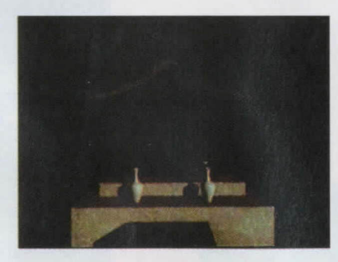
在上一次的《迷離夜症後群～探索編～》之中，差不多所有的事件到了最後也發現不是真的有鬼，然而在「究明編」之中，主角三人在每次的探險之中也是真正的與鬼「打交道」，所以絕對不會出現上次「貨不對版」的情形出現，亦因如此，在《迷離夜症後群～究明編～》之中的「五個半」傳說之中，難度是絕對的增加了不少。













與前作的分別

雖然說這隻「究明編」是上一集的延續，不過，在遊戲之中是有很多不同的，所以在玩的時候一定要特別小心，以免發生「離奇死亡事件」。說到分別，最大的分別莫過乎在遊戲之中的「攝影」和「錄音」這兩項，在上一集的「探索編」之中，玩者是可以在得到提示的情況之下才開始攝影和錄音，所以玩者只是要擔心「影錯相」和「錄錯音」，不過在這次的「究明編」之中，玩者是要以自己的判斷力來決定何時影相和錄音，所以可以說一句，在「究明編」之中，玩者真是要「食自己」。如果有玩上一集的「探索編」的話，便會知道在攝影和錄音之中，時間是非常重要的，可謂「一失足成千古恨」，所以在沒有提示的情況之下，玩者出錯的機會是比前作高出數倍之多，所以玩者要非常注意所有的聲音和出現的奇怪現像，一定要以最快的速度將重要的現像和聲音收下來。



音效的強化

這次的《迷離夜症後群～究明編～》是非常標榜一樣東西，那便是「HEADPHONE使用推獎」，表示這隻《迷離夜症後群～究明編～》如果使用HEADPHONE來玩的話，便會有非常好的較果，而事實上因為這隻《迷離夜症後群～究明編～》是採用了一種非常精采的3D錄音方法，所以使用HEADPHONE來玩的話，會有非常高的真實感，這一點是前作遠遠及不上的，所以在玩的時候，筆者亦鼓勵玩者使用一個比較好的HEADPHONE來玩，其一是可以享受到好的現場感，而其次是不會影響其他人，因為在這個遊戲之中的慘叫聲是相當「悽厲」，所以如果不用HEADPHONE來玩的話，一定會令身邊的人受到一定程度上的「震撼」！

第五之傳說——

「雛城之社」（SUU DAI NO YASHIRO）

先在這裏重覆一下這個傳說的故事內容：一天，美荷在圖書館之中的桌上看到一段的文字，她本來以為這是一個非常寂莫的同學在找友伴，怎料原來這個「人」竟是一個絕不尋常的女孩子，不過，由於在桌面之上只有「S.H」的留名，所以美荷便一直在這張桌子上與這位「S.H小姐」通訊。

怎料，在最後的一次通訊之中，這位S.H小姐竟要求美荷在這晚到後山相會，初時美荷也不以為意，但是她的兩位前輩實在是不大放心，所以她們便開始追查這位S.H小姐的來歷，不過，在一位資深的老師的口中，知道在這所「雛城高校」之中，是有一位名字簡寫是S.H的女學生，不過，她已是一位30年前在這所「雛城高校」之中就讀的學生，不過，在30年前她已在後山失足墮崖身亡，這位不幸女生的名字便是「姬神 櫻」「HIMEKAMI SAKURA」，她名字的簡寫便是S.H，所以，她們對美荷的安全感到非常擔心，所以決定到後山一行，果然她們不想看到的事情發生了，一件可怕的事情果然發生在美荷身上，在由歌利及千里之前，美荷失在空氣之中，盡管二人如何努力的在後山找尋，不過依然是完全失去美荷的踪影。

為了要找回美荷，由歌利和千里便返回學校的圖書館，希望從當中可以得到一些線索。於是二人便回到學校的圖書館之中找尋線索，在圖書館之中，二人首先是要再看一次在桌子上S.H的留言：

有人可以和我們詳談一下嗎？

（誰か相談できる人）

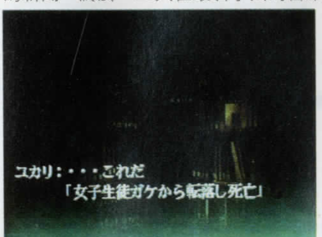
＊再看一看桌子上的文字

（机文通、見直すう）

千里，怎辦好呢？

（ねぇ、シサト…）

後來二人想到姬神 櫻是30年前的學生，於是便向這個方向開始調查，最初，二人在第二排的書架上找到畢業生名冊（卒業名簿），在名冊之上果然有姬神 櫻這個人，不過，由於她是在畢業前意外死亡的，所以沒有太詳盡的記錄，二人唯有再往找尋收藏在圖館內那縮印版的新聞，終於，二人在最右手面的書架上找到了這份新聞，而這會否是美荷失踪的原因呢？



唔，會是這樣嗎…

（そうだよね…）

＊這會是美荷失踪的原因嗎？

（それより、ミカが消えた理由は？）

不過，雖然姬神 櫻是在那裏跌死的，但這又與美荷的失踪有何關係呢？這點仍是一個謎。為了要找出事情的真相，二人開始在圖書館之中找尋有關這方面資料的書籍來作參考。

「超常現象大全」有點可疑

（「超常現象大全」が怪しい）

「往異界之旅」拿來了

（「異界への旅」持ってきて）

＊「神秘的失踪」好像要看看

（「神秘的失踪」が見たいな）

在「神秘的失踪」一書之中，記載着一些離奇失踪的事例，由此由歌利和千里推斷出姬神 櫻也可能是這樣的一回事，可是姬神 櫻已是一個死人，那麼她們所遇到的豈不是幽靈？為了要得到更多的資料，二人便要再一次的找尋其他的書籍。



＊「民間相傳之科學」嗎

（「民間伝承の科学」ね）

「超常現象大全」有點可疑

（「超常現象大全」が怪しい）

「往異界之旅」拿來了

（「異界への旅」持ってきて）

而在「民間相傳之科學」之中，亦同時的舉出了一些的事例來支持這些突然失踪的事情，而且亦得到一些所謂的生死觀念，而在記載之中，在日本的武藏野也有一些人離奇失踪的事件出現的傳聞，於是，二人便想到要找出一些當地的書籍來調查一下。

＊「武藏野、多摩之民話」好嗎

（「武蔵野、多摩の民話」がいいな）

「超常現象大全」有點可疑

（「超常現象大全」が怪しい）

「往異界之旅」拿來了

（「異界への旅」持ってきて）

在「武藏野、多摩之民話」一書之中，由歌利和千里發現了有關於人在河流之中消失的事件，記載着有旅人由這條村進入了內裏川之後便一去不回，於是便有着這樣的傳說，一見到內裏川這個名字，二人便繼續的看下去，見到對這個名字有一段的注釋，言着這條內裏川只是一個俗名，其實這是T川的一條支流，而且傳說之中這條流的另一面便是地府。因為這是一個很大的線索，所以一人決定進行深入一些的調查。

「ATLASMAP 武藏野．多摩」

（アトラスマップ　武蔵野、多摩）

「關東圈之近代史」

（「関東圏の近代史」）

＊「雛城之鄉土史」

（「雛城の郷土史」）

在雛城之鄉土史之中，由歌利、千里發現了有關雛代神社的名字，那豈不是和她們所就讀的學校同一個名字？而且在書之中更提及在地下的河，從這個提示，二人推斷出這條地下的河可能是現在的「暗渠」，因為在以前這裏真是有一條河的，只是近代才興建了這條暗渠。而在這本書之中，更加有提及在這雛代流域之中有一種祭嗣的儀式，有可能和美荷的失踪有關，不過，「裏流」這名詞使二人感到非常迷惑，以找來了一本「西東京之祭事」的書來調查。

「關東圈之近代史」

（「関東圏の近代史」）

＊「西東京之祭事」

（「西東京の祭事」）

以「西東京之祭事」這書之中的記載，雛城是在一條叫內裏川的小河之下的地方，而在這地方之上有着一種的風俗，不過，在戰後這種風俗已不再存在，所以只有在一些老者口中才可以聽到這事情。為了更清楚這種是甚麼風俗，由歌利和千里便再找尋資料。

「關東圈之近代史」

（「関東圏の近代史」）

「日本之歷史 平安編」

（日本の歴史　平安編）

＊「雛之文化史」

（「雛の文化史」）

這種雛祭是一種由中國傳入日本的「厄拂」儀式，雖然河流一直的被污染着，不過這種祭嗣儀式依然存着，但是由於在1955年（昭和30年）時這條河被「暗渠化」，所以這雛祭才被逼停止。由歌利和千里似乎已找到目標了，不過，由於不知道地點所在，所以又要找書了。



「產業總記 東京近郊」

（「産業総記　東京近郊」）

＊「武藏野風土記」

（「武蔵野風土記」）

在「武藏野風土記」一書之中，二人找到一張古地圖，內裏記載着在這些河流之上常有一些紙公仔浮在水面上，這些是用來去惡運的，而且在這附近亦會有一些小神社的建立，而雛代神社亦是因為這樣才建成的，這座神社便是在都立雛城高校後山之中，至此，二人終於找到真正的目標了。根據地圖所示，這內裏川應是在這附近的下水道之內，於是她們便決定由暗渠開始進入內裏川。

鏡頭一轉，失踪了的美荷來到了一個森林之中，而在她面前出現的是和她通訊的S.H了，亦即是姬神 櫻；鏡頭又再一轉，又轉回由歌利和千里的所在——暗渠，她們終於也到了出口，在她們面前是一個不見天日的森林，為了找尋美荷，二人便開始在這個森林（裏山）之旅。一路上，二人聽到一些奇怪的哭聲：

不要說些奇怪的說話……

（変なこと言わないでよ）

＊那聲音是怎來的……

（そんな声、するかな）

不論怎樣二人依然向前行，不過，在前行的中，二人見到由車站傳過來的光，這表示她們真是來到了「裏山」。而且一向對這方面特別敏感的千里也感到這裏和市區真是距離很遠，而且和一般的地方很是不同，簡單來說，這是和真正世界平行的一個空間，所以看到相近的景物但是其實是相距很遠的。不過，其實這可能是在兩條線相交所產生的第3條線……雖然對前路有一些的疑惑，不過為了要找到美荷，二人決定繼續向前行，而且她們也想見見那位姬神 櫻。



由歌利和千里二人一直向前行，不過她們也覺到自己好像在同一個地方打圈似的，所以二人決定從原路回到起點再行一次，不過當她們回頭之時，突然來到一個竹林之前，沿着竹林一直向前行，她們來到一座寺廟之前，不過在之中的怪人並不理會由歌利和千里，所以一人唯有繼續上路。

然而，她們就好像迷了路似的，而千里便有了一個假設：因為她們不是「被選中的人」，所以便不能通過這個森林，不過，為了繼續向前行，她們唯有回頭找那怪人再相談一下。

我們是在找尋一位朋友的

（友達を探してるんでよ）

千里，你來吧

（チサト、代わって）

這裏是甚麼地方？

（ここはどこですか？）

＊沒有意義，快些上路吧

（意味ないよ、先を急ごう）

以上的四個答案，除了最後一個之外，其餘也可以使由歌利和千里找到出口，唯一不同的是時間上的問題而已。在以上的問題之後，還會有一些的問題，不過要要不選擇剛的第四個答案便沒有問題的了。她們出了寺廟之後，便直的向右面前進，給她們發現了一隻「貓頭鷹」，這隻貓頭鷹正是引領她們前進的重要東西，這隻貓頭鷹帶領她們到達了一處更奇怪的地方。

從姬神 櫻口中，美荷知道這個奇怪的地方是叫做「雛城」，亦即是美荷她們就讀的學校名字，之後姬神 櫻又問美荷知道「御雛樣」的事情（御雛樣是在日本3月3日時的女童節中所擺放的女童節娃娃的名字，亦表示一種非常美麗的女孩子）。雖然所有的女孩子也以為這些「御雛樣」是表了女孩子的幸福，可以，身為「御雛樣」之一的姬神 櫻卻説「御雛樣」其實是代表着悲傷的，因為她們口是一個人的一直的處於空虚之中，而這次姬神 櫻希望美荷到來原來是想她成為另一位「御雛樣」，而且一直和她生活在這個空間之中。

離開了森林的由歌利和千里，到達了一個頗奇怪的地方，這個地方有着像墓地一樣的氣氛，令人很不自在，但是她們依然要向前走，不過，走了不遠便遇上了一些奇怪的東西，使二人停了下來。原來是浸在水中的一些洋娃娃，

不知怎樣總覺得是很可愛……

（なんだかかわいそうな感じ…）

＊走近去看看……

（ひろってみよう）

＊為何會在這個地方……

（どうしてこんな所に）

不論選擇哪個答案，最重要的是最後不要去拾這些洋娃娃，否則便一定會GAME OVER。話説回頭，在與姬神 櫻交談中的美荷，正設法想脱身，不過，姬神 櫻似乎真是很想美荷留下來，所以表現得對美荷非常關心。而繼續在趕路的由歌利和千里來到了一座小神社之前，這神社和在學校後山的差不多，所以她們便入內查過究竟。

＊往調查一下吧

（調べてみようか）

沒有甚麼關係，行吧

（関係ないよ、行こう）

在進入神社之後，由歌利和千里發現了一本有姬神 櫻名字的記事簿，在記事簿之中記載了有關姬神 櫻自己的身世，不過，不看也對故事沒有太大的影響，不過，打開總比不打開好得多的。在與姬神 櫻的對話之中（同時在由歌利和千里閲讀姬神 櫻的記事簿之中），眾人知道了事情的真相，那便是雛祭的事情，每次有火女被祭之後，她便會獨個兒的在這個世界之中，直到另一個「御雛樣」出現為止也會感到非常的寂寞。原來在雛代的祭事之中，祭事是有所改變的，由最初的使用真人改變成為使用娃娃……所以自此之後在這裏的女孩便變得十分寂寞，她們一直在等待新的少女呼喊聲…………

這時，在神社之內的由歌利和千里突然從鏡中看到美荷和姬神 櫻，可是卻不知道她們在説些甚麼，雖然不能見到對方，不過由歌利及千里的聲音是可以傳到美荷那裏的，所以當美荷聲到前輩們聲音的時候真是非常感動，這時美荷想向姬神 櫻道別。可是姬神 櫻真是不想美荷離開，原來在這裏的不只是姬神 櫻一人，而同時存在着以前的「御雛樣」。

在神社中的二人以為美荷聲不到她們的聲音而非常心急，

試試吧，我也沒有信心

（やってみるけど、自信ないよ）

＊明白了，我有自信的

（わかった、信じてみろよ）

美荷，你在幹甚麼！

（ミカ、なにやってんの！）

＊姬神 櫻，將美荷還給我們！

（ヒメガミ、ミカを返して！）

美荷，那個人很危險的！

（ミカ、その子、やばいよ！）

本來美荷是想説服姬神 櫻和她一起回去的，不過，像姬神 櫻這些到這裏之後是不可以再次回到正常的世界的。美荷依然的沒有反應使由歌利和千里更加不知所措，

那孩子很危險呀！

（その子、やばいよ！）

千里，你來吧

（チサト、代わって！）

美荷，你在幹甚麼！

（ミカ、なにやってんの！）

＊姬神 櫻，你聽到嗎！

（ヒメカミ、聞いてよ！）

對由歌利和千里的呼喚，姬神 櫻完全不加理會，而且在不斷的遊説美荷留在這個世界之中……

那孩子很危險呀！

（その子、やばいよ！）

千里，你來吧

（シサト、代わって）

美荷，你在幹甚麼！

（ミカ、なにたってんの！）

＊求求你吧，姬神 櫻！

（お願い、メカミサクラ！）

漸漸地，姬神 櫻和美荷處之地距離由歌利和千里越來越遠了，所以要快些將美荷救回才可，否則便會永遠的失去美荷了！

＊那孩子很危險呀！

（その子、やばいよ！）

千里，你來吧

（シサト、代わって）

美荷，你在幹甚麼！

（ミカ、なにたってんの！）

本來，由歌利和千里是想救美荷的，不過，由於由歌利是一個非常粗魯的人，所以在旁的千里便立即加以勸告，

你想殺死那孩子嗎！

（その子、あんたを殺す気だよ！）

＊不用猶豫了！

（迷う必要ないでしょ！）

你不是要求那孩子嗎！

（あんたにその子救えないよ！）

美荷正在極力的勸誘姬神 櫻，不過，她依然是默不作聲，在另一方的由歌利及千里便更加感到不安，

＊這是命令！快些回來！

（命令だよ！もどておいで！）

美荷，你要往哪裏！

（どっちをとるの、ミカ！）

這時，聲到前輩的命令，美荷唯有硬着心腸一個人的回去，所以姬神 櫻唯有一個人的留在這個世界之中…………………

第六之傳説——

「薄暮之少年」（夕闇の少年）

原來一直以來，由歌利是和北村老師有着超越師生的關係，不過，今天他們似乎有一些的意見不合，而且好像在鬧分手呢！這事使由歌利的心情變得非常差。

暑假完成了之後，在開學的不久便出現了一件非常令人震驚的事，那便是1年級C班的K．T君（以後稱為T君），而且在傳聞之中他是自殺的，而且在傳聞中他是因為受不了被逼害而自殺的，而且是在家中用乙烯樹脂來自殺的。

而在T君死後，便開始市不可思議的事情不斷發生，首先是一名排球部的隊員於黃昏時份在體育器具庫聽到男子的哭泣聲；而且一直有一個流傳，校內有很多人也受到一些學生的逼害，而且不只一個人如此説，而是有很多的同類傳言，不只這樣，最近在體育器具庫時常也有怪的事發生。

這事又怎能逃過「八卦」的美荷呢？於是，這三名「好奇心」的旺盛女孩子便又再聚在起，不過，她們也有所聞被害的事，而且她們也巾所聞那名自殺的1年級學生亦是因此而自殺的，而且更巧合的是這名T君是美荷的同班同學。不過，由於這名T君的死因可疑，所以，由歌利、千里、美荷三人推斷這次的體育器具庫的事件可能是T君的幽靈所為。

＊怎樣，千里？

（ねぇ、チサト？）

這與我無關

（あたしには関係ないけど）

因為由歌利本身是個沒有多大主見的人，所以很多事也要問其他人的意見，





所以，她便向千里求問，當然，以千里的性格，凡與這些靈異事情有關的東西也會插手的，所以這件事當然不會例外。而且由其他的同學口中，美荷知道這隻在黃昏時份出現的幽靈是在下午7時左右出現的，所以她們三人便約定在6時35分出發前往體育器具庫。

到了約定的時間，三人一同經過學校的走廊前往體育器具庫，不過，在前往的途中，由歌利突然提出了一個問題：「到底最初是誰見到那幽靈的呢？」而美荷給由歌利的答案竟然是：「是我聽那位1年級的排球部員説他聽2年級的師兄説的。」聽完美荷這段話之後，由歌利不禁心中一涼，原來只是為了這些「聽上聽」的傳言便開始這次的行動，真是有點兒的……

「不得了！」原來美荷忘記了帶運動鞋來，不過因為體育館之內是非常的污濊白的，所以美荷想回3樓的課室取運動鞋。

這樣便可以了

（このままでいいよ）

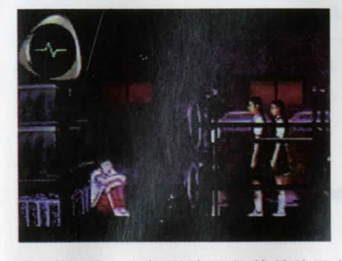
＊你還是往換鞋吧…

（はきかえようか…）



於是，美荷便一個人回3樓的課室取回運動鞋，而由歌利和千里則在往體育館的通道等她，不過，由於有很多的時間，所以二人便在前往體育館的通路四周閒盪，不過，當她們在鞋架附近步行之時，其中一個鞋櫃竟然自動打開，不過，在其中的竟然是一隻運動鞋，而且千里更加感到有點兒的不對勁……

終於美荷也到了，於是三人便開始向體育進發。進入體育館之後，千里竟然聽到有不只三人的腳步聲，於是便向其餘二人發問：「由歌利，現在……為何會有多了一個的腳步聲」



＊等一等……

（ちょっと待って…）

好像時常也是如此的呢……

（そういえば聞こえたような…）

之後，她們便停步，果然沒有了多餘的腳步聲，所以，各人也以為是美荷的惡作劇，不過，其實不是的，這時，由歌利及千里也知道這不是美荷的惡作劇，所以……



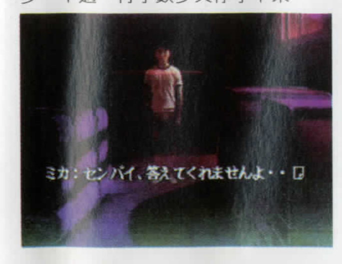
不要多説了，小心一些吧！

（言われたらよけい気になるよ！）

＊知道了，快些行

（わかった、急ごう）

為了不惹太多的麻煩，所以各人便想快一些去到體育器具庫，於是便快腳步，不過，行了數步又停了下來，



＊小心後方……

（後ろが気になる…）

不用理會，不用理會

（無視　無視）

突然，一陣陰風吹過，將三人也吹倒了，一直吹入了體育器具庫，而且發出了一聲巨響，三人不敢再多作留連，於是急急的走進體育器具室之中。不過，當三人到達器具庫時，覺門是開着的，三人不禁同時產生了一個疑問。

進入了體育器具室之後，三人其麼也看不到，只是感到在器具室之中是非常的寒冷，

＊在這裏稍為等一下……

（しばらく待ってみるか…）

稍為調查一下

（ちょっと調べてみようよ）

可是不論她們如何的等也是沒有結果，所以她們又開始感到不耐煩了。

再等一會兒吧

（もう少し行ってみよう）

＊稍為調查一下……

（しょっと調べてみようか…）



雖然是這樣説，不過，在這個體育器具庫之中，其實沒有甚麼特別的東西，所以，三人在這個體育器具庫之中是沒有多大發現的，不過，由於沒人載着手錶，所以眾人根本不知道這時是幾時幾分，正當三人想離開之際，由歌利有所發現……在夕陽直照的窗下，出現了一個少年的影子，只見他垂頭喪氣的樣子，這時，美荷是可以錄音的，之後，更可以拍照，不過，這位少年是不會有任何動作及説話的。



翌日，三人聚頭之時才發現在昨夜，三人也原來不能入睡，而另一方面，在昨日的事件之中，雖然美荷是錄了音和拍了照片，不過由於那神秘幽完全沒有説任何話，所以根本錄不到任何的的聲音；至於照片方面，完全的影不到任何東西，不過不是這隻幽靈厲害，而是因為美荷用了閃光燈的原故，這是始料所不及的。

這時，三人也相信幽靈的傳言，不過，究竟這是甚麼一回事呢？是否真是自殺呢？又或者真的是因為受到逼害呢？三開始調查此事的由來，當然首先要由這位學生的校內活動開始，原來這位T君是籃球部的員，那就和由歌利是同一部門的了，不過聽説他在死前突然離開籃球部的，所以此事真是大有可疑。而據説這位T君是和他的兩位同班同學（而且同時籃球部員）「S君」及「K君」弄得很不愉快，而且還和一些甚麼「募金」的事情有關，很有可能是因為反抗而受到逼害，説不定更是因此而自殺。莫非他這次回來是來復仇？那次的怪風也有可能是他造成的。了要證實她們所想的是否事實，於是她們便開始向其他人調查。

調查對像（1）　1-C 女子籃球部 A君

她聲稱對這個有幽靈的傳説只是略知一二，對於這個幽靈的事是不知相信與否的，他只是聲到其他同學在説這件事，不過，當由歌利她們問及有關被逼害之事時，她竟然支吾以對，這使由歌利三人起疑，可能這位A君也是受害者之一，而説到T君時，A君表示這位T君只是時常地自言自語，而且常常作出傻笑……問到這裏，千里又再一次的提到被逼害之事，這位A君面色立變，而且説這次的對話希望不要張揚出外……

調查對像（2）　1-C 文藝部 K君

一開口K君已叫三人不要説這些話，可知這事是何等的嚴重，當話題轉到幽靈之上時，這位K君便顯得很驚慌，不過，這件事她似乎只是受到其他人的影響而已，而從這位K君口中，由歌利等人知道這位T君可能是被殺的，而犯人可能是和他一起進入籃球部的？樹，而且這事可能和另一位和T君一起進入籃球部的黑田，不過為何會有這樣的事，這位K君不意透露。

調查對像（1）　1-C 學生會職員 F君

這位F君對T君簡直是完全不加理會的人，至於學生被逼害一事，他亦是不聞不問的，他認為受害者和逼害他人的人也是師之間的事，在他的眼中，T君是一個完全自我的人，完全沒有把其他人放在眼內。雖然他説他不認為被逼害應該正當化，不過，他認為些事情不只在學校內會發生，就連在這個社會之中也常有發生，人是要自己認自己的生存權，如果沒有能力自保便是沒有生存權，不過他似乎不相信T君會自殺，因為要自殺也要有一定的決斷能力才行，所以他相信是意外。

調查對像（1）　1-C 男子籃球部 S君

他便是T君的所謂好友？樹，真是不敢相信，他竟然當不認識T君，來才説是公彥，當問及他是否與T君是朋友之時他竟然表現得非常冷酷，説只是在籃球部活之中一起而已。雖然大家也説這與他有關，不過，這個？樹卻説他全不知情。他這種態度氣得由歌利等人七孔出煙；至於T君的幽靈之事，他竟然説全不相信，更笑説由歌利等人的頭一定出了問題，終於將由歌利氣走了…………

對於這次昏的調查，她們自已也認為是非常的失敗，完全不能得到任何結果，由歌利本是想放棄的，不過，對千里而言，這件事是尚未完的，因為這事牽連的人實在太多了，沒有可能如此簡單的，她想繼續查下去，而且她決定今天再到體育器具庫一行，希望可以查到一些事。

在進入體育館不久，又發生怪事了，一個籃球從天而降，

一直將球向前推……

（ついでにかあたつけるか…）

＊把它放在這裏

（放っておけばいいよ）

放棄這那個籃球，三人接進入器具庫，依然是見不到T君，

呼喚他的名字

（名前わ呼んでみよう）

＊一直等到他出現止

（出てくるまで待ってよ）



本來她們想等他出現的，不過等了很久他也不出現，所以她們唯有另謀他法。

＊再等一會兒
（もうしょっと待とう）
試試叫叫他……
（呼んでみようか…）

再等下去他依然不肯出現，所以三人以為上次遇到他只是偶然而已，不過，她們決定再試一試。

＊試試叫叫他……
（呼んでみようか…）
再等一會兒
（もうしょっと待とう）

這次叫他也不出來，所以由歌利決定放棄。

千里，你來吧
（チサト、やって）
＊美荷，拜托你了
（ミカ、まかした）
多多羅君……
（タタラ君…）

因為美荷是T君的同班同學，所以才叫她來試一下，不過，似乎沒有多大的用途，依然不見他的踪影，正當眾人想放棄的時候，器具庫突然發生異變，整個器具庫突然搖動起來，且這時T君便出現在三人面前（玩者在此時只可以錄音而絕不可以拍照，因為如果在這時拍照的話，便會GAME OVER）出現，原來T君是認得美荷的，千里接着便單刀直入，希望知道這件事的直相。

呀，我……
（じゃあ、あたしが…）
千里，你來吧
（チサト、やって）
＊美荷由你來做吧
（ミカ、やりなさい）

這次是由美荷來做的，反正二人是同班同學，應會比較易相談的。

你是……幽靈？
（幽霊……なの？）
＊你在這裏幹甚麼……？
（なにしてるの…？）

怎料這次失敗了，T君完全沒有回答，所以美荷便改變話題，

你是……多多羅……？
（タタラ…君…？）
＊是幽靈……？
（幽霊…なの？）

他似乎不相信自己是幽靈，他對自己的死似乎一無所知，而且他說自己甚麼也沒有做過，這時，美荷發現T君的腳上只是穿上一隻鞋，

＊你的運動鞋怎樣？
（体育館ばき、どうしたの？）
望着他的面
（様子をみよう）
為何……你要自殺？
（どうして…自殺したの？）

美荷以為他是在找自己的運動鞋，可惜他的答竟是：「不知道。」

望着他的面
（様子をみよう）
＊為何……你要自殺？
（どうして…自殺したの？）
你與雅樹他們的關係怎樣？
（サイキ君たちとはどうだったの？）

當問及為何他要自殺，他的答案是非常的奇怪，他竟然說：「事情進行得非常順利。」這點美荷完全不明白，後他又再一次的回復沉默……

＊你與雅樹他們的關係怎樣？
（サイキ君たちとはどうだったの？）
再看清楚他的樣子……
（しばなく様子をみよう…）

美荷問及他是否給？樹和黑田逼害這事情時，他默不作聲很久……後來他只是不斷的說着事情進行得非常順利而已…………之後便消失了。直到現在，三人對這件事的看法依然不能下一個定論，反而對這件事更加迷惑，而且在由歌利及千里之間產生了不和。

翌日，在體育館之內發生了外，一支在體育館的燈突然從天花上跌了下來，而且擊中一名正在練習的學生，而且發生的時間是在黃昏時份…………美荷知道發生了事之後便立刻找由歌利前輩，她們也認為此事可能與T君有關，而且受傷的人是黑田，這點與事情非常巧合，且再加上他可能是事故之中的「K君」。雖然老師說這是金屬疲勞所致，不過，事情怎會如此考合呢？而且體育館在去年才裝修過，又怎會如此不濟呢？

事傳到給千里知道時候，她也是不相信是意外，不過是否T君所為她卻不能作出決定。之後，三人又再為此事而相談，一方面，由歌利認為此事是T君所為的，不過千里認為T君是全沒有惡意的，為了求證這件事，她們決定前往探望黑田，希望能從中得到一點的線索。

美荷，你去吧
（ミカ、いっておあで）
＊那麼，去看看吧……
（じゃあ、行ってみようか…）

為了能得到最多的情報，於是三人一同前往，當三人到達病院時，真是吧黑田嚇呆了，竟然會有三位這麼出名的女生來探望他。不過，當然要進入正題，她們三人並不是真心來探病的，而是來收集情報的。

＊那個傳言……你知嗎？
（あのウワサ…しってる？）
＊這次的事故是怎樣的？
（事故ってどんなでったの！）
＊傷勢怎樣？
（ケガ、どう？）

以上哪一個是正確的答案？其實這個EVENT的所有也是正確的，問甚麼也不是問題的，只要可以問完所有問題便算OK，之後，在探完病之後，在街上由歌利和千里便又始發生爭執，因為由歌利覺得這件事是沒有結果的，而且當千里提出要到T君的家中向其母親查問一下之時，她們的爭執便再次升級，於是…………

不能夠這樣做的

……去看看吧

在這裏，其實兩個答案也可以選的，不過，前者是由歌利不前往的，而後者則是三個人一同前往，然而，在這個情況之下，由歌利是不宜前往的，因為她的心情不佳而且對此事再已是抱反對的態度，所以，由歌利去的話可能會弄巧反拙，而去達T君家之後，會有非常多的選擇，不過和在醫院的一樣，只要盡量問問題便可，因為這兩個地點只是用作收集資料的。

不論以上玩者是擇哪一個，由歌利和千里也會因為此事而分開，各自各行動，而且在這章以後的時間，也只有千里和美荷二人行動，所以不用擔心。為了要證實所有的事情，於是千里和美荷便再一次的前往體器具室，不過，對由歌利的情況，千里其實是非常關心的，所以，她依然是有點兒的擔心的。

多多羅君……
（タタラ君…）
＊稍為等一下
（しばらく待とう）

這時候不論，她們如何的等T君也是不會出現的，所以她們又要另謀他法。

多多羅君……
（タタラ君…）
＊再稍為等一下
（もうしばらく待とう）

這次再等下去也是沒有用的，所以…………

＊多多羅君……
（タタラ君…）
再稍為等一下
（もうしばらく待とう）

就算們改用叫T君的方式他也是不會出現的，所以，使千里和美荷感到有點兒的絕望。

再稍為等一下
（もうしばらく待とう）
＊多多羅君……
（タタラ君…）

正她們想離開之時，T君終於也出現了，不過，T君依然是默不作聲，只有是千里和美荷首先發言。

＊你在這裏幹甚麼？
（ここでなにをしてるの？）
你知道黑田君的事故嗎？
（コルダ君の事故、知ってる？）

T君好像是一直在這裏，不過，當問及他在做甚麼之時，他只是說;在找東西，不過他也不知道自己是在找甚麼，以上兩個問題是一定要選的，所以先後是有問題的。

不要穩瞞的說出來
（かくさないで教えて）
＊隨便說些話……
（なにか行って…）

不過，T君對二人的問題似乎不知如何解答，而且只是說不是他所做的，不

過，二人給終是對這件事有所懷疑的所以她們便追問下去。

＊是你做的嗎！

（あなたがやったんでしょ！）

多多羅君……

（タタラ君…）

可惜，T君依然說不是他所為，而且他更想逃走，這時，千里便衝上去捉着他的手…………千里就是這樣進入了T君的世界之中，知道了事情的真相，原來在一次的集訓之中，T君果然是受到前輩們的逼害，要他交「募金」，而且還對他拳打腳踢，使他受到大的傷害，而且最後更將他的一隻鞋拿走了，至於他的死因…………當千里接觸完T君之後便昏迷了……

當千里醒來之時，由歌利和美荷也在她的身邊，而且由歌利明白自己的不是，所以三人便和好如初，不過，T君的事情並未告一段落，於是由歌利便一個人前往找雅樹……

第七之傳說——

「TELEPHONE CALL」（テレホンコール）

一天晚上，由歌利獨個兒的家中，突然電話響起，由歌利便立刻應接來電，不過，當提起電話聽筒之時，對方只是不停地說這個、那個的，給終沒有說出甚麼來，這事使由歌利大為不安。

回到學校之後，從美荷口中由歌利得知有一些電話是有着特別意義的，就好像由歌利千里這次遇上的事一樣，通常在午夜12時正來的電話有可能是死人打來的電話，而且可能是一些死去親友的來電，多數會是因為一些死前不能完結的心願或是諾言，不過，在電話掛線時接線人的說話便非常有問題，因為這說話將會成為一個諾言，所以……

沒大有甚麼大不了的

（もういいよ）

＊……那個時候？

（……そのときは？）

那時候由歌利是沒有說一句話，不過美荷說如果是沒有說任何話的話，那便是代表接話人願意和他一起死去的意思，事使由歌利非常不安。不論如何，美荷也勸告由歌利以後要特別小心一些在深夜的來電。本來由歌利真是非常心的，不過有好友千里在旁支持，使她心裏稍寬。

這天放學後，由歌利獨個兒回到家中，家中一直沒有人回來。在晚上，奇怪的事便開始發生了，首先是收音機出現問題，本來這個收音機是操作良好的，不過然出現問題，

其他電台……？

（他の局は…？）

＊時間掣……？

（タイマーは…？）

當由歌利看看時間之時，發現在收音機上的時間是0：00，不過由歌利對此事沒布多大注意，她只是以為這是一般的「壞機」而已。不過，收音機的TIMER壞了，由歌利便不知道這是甚麼時候，正當她想看看自己房間之內的時鐘之時，竟然發覺連時鐘也壞了，所以她便開始有一點兒的不安從心頭升起。

終於由歌利在書枱的下面找到了時鐘用的電池了，於是她便先為時鐘換上新的電池，希望可以使時鐘再次開動。時鐘是再次的開動了，不過，由歌利依然不知道這時是甚麼時份，所以就算有電池也是沒有用的。為了要知道真正的時間，於是她便決定「打電話問時間」。

致電給千里

（チサトに聞こ）

電177…………

（１７７…たったかな）

＊電117…………

（１１７…だよね）

由於先前千里已說過她會到爺爺家調查一下這種事情，所以她是不會在家的，所以唯有致電給「查詢時間」的電話，而問電話的號碼是「117」，所以玩者要選擇「117」。除了要調校時間之外，由歌利亦要將收音機修好，否一定會悶死的，所以她便又要四處的找收音機的說明書，不過，找了很久也找不出來，所以，由歌利始終也不知道收音機故障的原因。

從查問時間的電話得知，這時的時間是下午的6時15分，所以由歌利便將時鐘校到6時15分，剛好調校完成，電話又響起了，不過，在聽筒傳來的是兩名女孩子的聲音，原來是在玩電話的，以使由歌利非常氣結。又過了好一陣子，電話又再一次的響起了，這次不再是玩電話的小心孩，而是速遞公司的來電，說有一件郵件正在送來，所以想確定一下有沒有人在家中，當然，由歌利是在家中的，當然是有人了…………

過了很久，由歌利發覺有點兒的不對勁，因為速遞公司說15分鐘之內便會到達，不過已過了這麼久，速遞公司依然未有到來，正當由歌利要看看時間之時，她才發現原來時鐘又再一次的停了下來，就在此時，電話又響起了…………得救了，原來是千里的來電，千里從爺爺處得知這些電話一定是一些自己非常熟悉的心才會來電的，所以希望由歌利能夠想想自己有何友人剛剛死去，不過，由歌利真是甚麼也想不出來，而與美荷所說的不同之處是來電的人（其實應稱為鬼）不一定是有惡意的。



＊……怎辦才好？

（…どうなるの？）

不要再說了！

（もうやめて！）

唯一的解決方法便只有一個，是在深夜之時，由歌利要盡量避免接電話，不！應該說是不要接聽任何電話，這樣便可以避免有任何的事情發生，不過，千里仍會繼續的調查，希望可以找到更多的資料。

不過，事實上由歌利又怎能分別出些電話是有惡意、那些是善意的呢？而且加上時鐘是壞了的，最糟的是家中只有她一人，所以由歌利現在可以說是孤立無緩。在無計可拖的現在，由歌利決定再找找，看看有沒有新的電池，希望可以令時鐘再次的開動，可惜，原來房中已再沒有新的電池了。

本來由歌利是想出房外找一些用品的，不過，又怕千里會隨時來電，所以便打消了這個念頭。現在，這個時候她唯一能做的事便是「打電話問時間」了……



＊電117

（１１７だよね）

不打電話了……

（電話はもういい…）

電177

（１７７だった）

這時的報時是0時0分，這個時間真是令由歌利非常不安。

如事者電話響了很多次，不過，終於有一次由歌利忍不住接了電話，怎料竟是一把非常奇怪的男性笑聲，當然她立刻便CUT了線，不過，漫漫長夜由歌利一個人怎支持下去呢？這時，由歌利想起了美荷曾把《荒落間經》的電話號碼給了她，所以她便決定找出這個電話，致電給這本雜誌並找出這些電話的解救方法。

幾經艱苦，由歌利在書枱找到了《荒落間經》的電話號碼，而《荒落間經》的人也記得由歌利是美荷的友人。

＊死人電話是真的嗎？

（死人だんからの電話ってホント？）

有人打些奇怪電話來

（変な電話がかかってくるんです）

家中的時鐘壞了

（時計が壊れちゃうんです）

這事情是一直流傳下來的，其實這些事和一些說死人記信回家是同一樣的東西，過這只是流傳而已，不過，在午夜來的電話是要比較小心的，而且，有一說是說在你自己的家中，是有一條線接通了靈界的，

真有其事嗎！

（やっぱりあてになんない！）

＊靈界……

（霊界って……）

究竟是誰打來的？

（いたっい誰がかけてくるの？）

靈界之事實是這樣的，就好像是水一樣，一旦接聽了這些電話，「他們」便會像水一樣的流向你的電話之內，然而，在家接到的電話不是全部也是鬼電話來的。而由歌利這次的情況很有可能是因為一個對由歌利很有感情的人死了，因而他超越了兩個世界的阻隔前來和由歌利通訊…………這時，電話便斷了線。

＊試打其他的電話

（他のことかけてもよう）

不打了……

（もういいよ…）

正當由歌利想打其他電話之時，由歌利所致電的竟然是一個鬼電話，而且在

另一邊的人（可能是鬼）竟叫由歌利快些去死…………由歌利於是立刻掛線。



打110（報警）

（110でった）

＊不再打了

（もういいよ…）

經過了這次的事情之後，由歌利當然不會再打電話了，不過，當她坐下不久便又有電話來了，幸而這次是速遞公司的來電，不過這個來電使由歌利更加擔心，因為速遞公司說剛才他們的人員來到由歌利的家，但是沒有人在屋中？所以速遞公司來電約定明早本來送貨。

如事者又過了很久，又有電話來了，這次是千里的來電，原來這次千里來電是要告訴由歌利她收到的那個電話的真正目的和意義，原來這個電話是要向由歌利說對不起的，因為致電的人不能守約，亦可以說是因為死亡而令他不能實踐諾言，所以以書信或電話的方式向對方說對不起。

為了要知道真相，所以由歌利一定要接以後的每一個電話，因為這個想道歉的人一定會再來電的，不過起初由歌利是想不出是甚麼一回事……這些事由歌利早已不記得了，不過幸而有日記，否則便不得了，唔……日記不見了！連相簿也找不到，這時電話來了，呼……幸而又是千里的來電而已，不過，這個電話令由歌利記起了一些事情。





這時，電話又再一次的響起，而來電的是由歌利的母親，原來是有關由歌利一個在兒時的好友的情，這個小女孩的名字是禎子，她在昨夜不幸的死去了……這時，由歌利明白了是甚麼的一回事，本來一直以來她的身體已是很差的了，而到了現在，她終於也不能再支持下去了…………這是一個在兒時的承諾…………

正當由歌利陷於沉思狀態之時，電話又再響起了，

不接電話

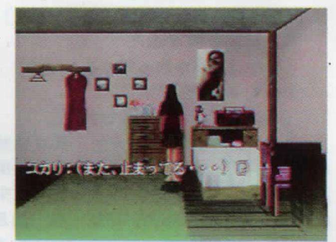
（電話に出ない）

＊接電話

（電話に出る）

由歌利一手便接過電話，果然又是那把女孩子的聲音，由歌利立刻便呼喚的名字，果然她就是禎子，她這次是來向由歌利道歉的，她說她已死了，不能實踐諾言，而且且禎子更向由歌利說再見…………





第八之傳說——

「生了銹的陷阱」（さびた穿）

這次的故事竟是由這三位女學生的卡拉OK開始，這天，她們相約在放學後到卡拉OK唱歌，這三人之中只有千里未有卡拉OK的經驗，所以她選擇歌曲的時間特別長，其餘二人等得不耐煩了，於是由歌利和美荷便開始她們的「演唱」，不過，最令人驚奇的是千里所選的歌……然是一首演歌？對了，對於千里這種人，演歌似乎是最適合不過了。





不過，當千里唱得興高采烈之時，美荷突然叫千里停止，因為她和由歌利商量到另一個好去處，那便是卡拉OK附近的一個工事地盤，因為在那裏近日掘出了一些人骨，而且那裏可能是古代的藏金之所，所以美荷很想去看一看，不過，由於千里唱得非常高興，由歌利和美荷只好先行一步，而千里則在「唱飽」之後才前往與她們會合。

在到達地盤現場之前有一個電話亭，為了要有更多關於這個也盤的資料，於是美荷便致電《荒落間經》查詢有關這個地盤的事，果然，這個地盤是可能有着以些人的屍骨的，不過，這只是推斷而已…………而且雜誌社的人也知道美荷是個怎樣的人，他們也想到美荷會入去看過究竟的…………

怎也不明白，再見！

（わかんない、もういい！）

＊我不會入去的……

（入りきんないよね…）

想吵架嗎……

（ケンカにないよね…）



為了要得到更多的情報，當然要說大話了，果然雜誌社的人真的將更多的事情告訴給美荷知道，其中一些事情是關於墓地和甚麼「彼岸」的，不過美荷不大明白，所以……

完全不明白！

（ぜんぜんわかんない！）

＊嗯……彼岸……是？

（えー…お彼岸…とか？）

呀，婆婆她怎樣？

（ああ、ゲボさんおこと）



得齊了情報之後，當然是向目的地進發。當她們二人到達地盤之後，竟然發現地盤的門是上了鎖的，她們根本不能入內，那又何來探險呢？

這個，不能夠越過嗎？

（そこ、のりこえられない？）

＊這個的入口……

（そこのり口は……）

沒有其他的入口嗎？

（ほかに入れるトコ、ない？）



這個入口果然是不可以開的，不過可以用其他的方法來開啟此門的，於是美荷竟然向由歌利借刴刀，不過，事實上就刴刀也是無能為力的，

＊這個地方開不到嗎？

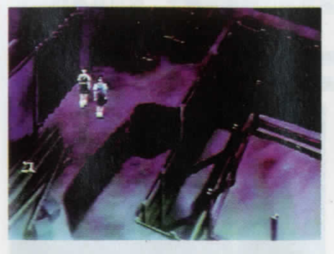
（そこらん、開かないの？）

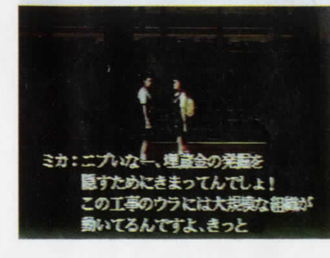
沒有其他的入口嗎？

（ほかに入れるとこ、ない？）

還是前輩比較聰明，懂得在圍欄旁的布縫開啟閘門，於是二人便可以進入地盤了。這個美荷真是立心不良，一路上也提着藏金的事，真是一個貪心鬼。所謂人為財死，當二人到達一個洞穴的入口之時，美荷真是一點兒的害怕也沒有，她更主動[的想開啟洞的門，不過也要先徵求前輩的同意，







嗯，不好的

（えー、やでよ）

試試看吧

（やってみな）

＊還是先調查清楚

（まずは調べてみようよ）

調查過之後由歌利其實是有些擔心的，所以……當美荷見到前輩面色有異，便立即開口問由歌利是否入內，

嗯——？不好了……

好吧，打開來看看吧

說真的，如果不開的話，這個故事便

無法進行了，所以當然要選擇後者。由於太重，所以要合二人之力才可以將那個蓋着洞口的鐵門打開，打開之後，二人見到一個不底的洞，

不用說了，入去吧……

（**もちろん、言わないけど…**）

不好了，不要入去了

（**ヤダよ、入んないからね**）

＊還是等一等……

（**ちょっと入ってよ…**）



等了一等，見沒有異樣，於是美荷又再次的問由歌利是否入內。

還是，不入去了……

（**やっぱ、やだな…**）

＊入去看看吧……

（**入ってみようかな**）

於是二人便開始進入這個洞穴了，不過，在入洞之時，由歌利在遊戲機中心抽得的一個毛公仔掛了在梯上，不過美荷說這可以提示千里她們在其中，所以由歌利唯有忍痛的留下毛公仔。

二人成功的進入了洞穴，不過內裏是非常的黑，幸而在美荷的背包之中是有一個手電筒的，所以才可以繼續前進。二人一直前進，到達了一個門口之前，二人決定入內一看。裏面有一座類似收音機之類的東西，



不要碰了，走吧

（**やめときな、行くよ**）

＊試試開動它？

（**やってみたや？**）

二人試圖開動它，可惜完全沒有反應，但是給二人看到一個類似開關掣的東西，

出去吧

（**出るよ**）

＊那要按動開關掣嗎？

（**しゃあ、スイッチ入れたら**）



按動開關掣之後，雖然有一點兒的聲音，不過完全不清楚的，完全聽不到是甚麼來的。二人繼續前進，不過這時，二人聽到一點怪聲，唯一可以肯定的是聲音是由裏面傳出來的，所以二人便繼續向前進，不過，二人一個不慎跌下了樓梯級，而且亦因而迷了路，更糟的是失去了唯一照明的工具——手電筒。

因為到了如此的境地，二人唯有一直前進找尋出口，不過幸而在這個不知方向的地方是有燈光的，不過，究竟這是甚麼地方呢？既然有燈，是否表示這裏有人呢？在這個方一直的向左行，便會見到一個房間，這裏看似是一個會議室，不過桌面上的文件非常的亂，而且好像是非常的古舊，不過對二人來說是沒有多大的感覺的。回到通路，繼續向左行，會見到一個古井，在其旁有一條向內的通道。

從通道向前望，由歌利和美荷二人見到一排的人在前進中，所以二人以為這裏是有人的，不過，當她們向前行之時，這些人已不知所踪，在通道的右手面大一座巨大的機械，好像是發電機的東西，向右行至盡頭便會見到一扇門，上面寫着「大東亞金鋼鐵兵開發營舍」的字樣，不過這門是鎖着的，二人不能夠進入。而在這通道的另一邊有一間房間，內裏非常亂，而且之中再有一間小房，當中的牆上有一些人形的灰，好像是…………此外，當她們要離開之時，突然在房間之中噴出了一些氣體，而且更有一些人聲（在此時錄音）…………

回頭而行，二人到從中間的通道前進，再左行見到一些非常古舊的器具，而在另一端，由歌利和美荷發現孑名看似非常口乾的兵士，他渴求由歌利和美荷能給他一點水，而且在他的身上更有多處的傷口，



明白了，我拿來給你吧

（**わかったよ、もってきてあげる**）

還是不好了……

（**ちょっと、やでな…**）

在這裏由歌利和美荷是不可以說NO的，所以唯有選擇第一個答案，不過當她們在去取水的同時，她們想起剛才那人身上的軍服是非常古舊的，而且他身上的傷口又好像不太真實，所以她們便懷疑他是假的，不過，當她們回頭之時他已不見了，

這時她們二人唯有繼續向前行，她們進入了這條通道中唯一的房間，這好像是一間保存食物的房間，不過，然從後方傳來一聲門聲，原來有一個老伯在她們身後出現，老伯更問及二人來的目的，

我們是來找尋被埋藏的金塊……

（**埋蔵金を探してるんですが…**）

＊我們是迷了路的

（**道にまよったんです**）

哈！那有人會說自己是一個小偷，所以由歌利她們便說自己是迷了路。不過個老伯竟問及二人是從哪裏來的，這個…………當然是由上面而來的了，對於這個非常普通的答案，這個老伯竟出奇地感到驚訝，而且老伯更時常說着自己和二人亦是「皇國的子民」，令由歌利和美荷感到莫明其妙。

跟着這位老伯一直向前行，老伯一路上不斷地說着甚麼空襲的事，這些事更使二人感到非常的不解，不過，現在不是已是世界和平了嗎？一面行一面說，不經不覺已到了剛才那大門之前，依老伯所言，這裏本來是不准一般平民入內的，不過現在是非常時期，所以才破例一次。從老伯的口中，二人大約也知道他是在說着世界大戰之時英美聯合攻擊日本的戰事，不過現在已是和平年代…………

經過了一段長的步行之後，老伯將二人帶到一個非常豪華的貴賓房間之中，這裏真是非常的豪華，不過，老伯叮囑二人不要四處走動，不過，這二人又怎會座在一個地方中不作調查呢？當老伯走了之後，二人已有離開之心，不過…………

＊在這裏稍留一會

（**しばらくここにいよう**）

由這裏出去

（**ここから出よう**）

她們決定先在這間房之中調查一下才離開，所以便在四處查看，在右手面的窗之上是有一個金的音樂盒，之中更有一條金鍊，不過是不可以取去的，否則後果會很嚴重！此外，在唱機旁的盒子也是調查的對像，在之中有很多唱片，而且全部也是軍歌，所以二人肯定這些是老伯的東西，不過，這裏似是女孩子的房間多些呢！



調查完畢後，二人便離開貴賓房，回到中央通路之後，二人一直向左行，見到一房間，此時，突然聽到老伯的腳步聲，二人可以往哪裏逃呢？

回去吧！

（**もどるよ！**）

＊快些隱藏起來！

（**隠れよう、急いで！**）



走已是太遲，所以要躲在這間房之內了。怎料這個老伯竟要進入這房間之中，不過，在這房間之中本來只有老伯和由歌利、美荷三人，不過，在老伯進入之後，他竟然與第四者說話？這使由歌利和美荷非常驚奇，而她們開始懷疑這老伯是懂得腹語的。當老伯離開後，二人便離開房間，不過,很快便被老伯捉住了，而且更被鎖在貴賓房之中…………………

另一方面，唱完卡拉OK的千里終開始出發前往地盤，從洞口的公仔千里知道了由歌利和美荷的去向，所以她便從沽口進入這個「防空洞」。進入之後，基本上她可以動的和由歌利和美荷的差不多，不過，由於她本身對幽靈的感應，她的體會與其餘二人是完全不同的。不過，當她遇到那個軍人之時，她同時答應為他拿水來，不過，她和由歌利美荷和千里不同之處是她回到軍人處之時，軍人沒有離去，而且為了酬謝她，所以軍人將通往各處的鑰匙交給了千里，有了這匙，千里便可以輕易的找到由歌利和美荷了。而從軍人口中，千里得知道那個伯是個叫須磨的伍長，他將由歌利和美荷帶往營舍之中……得到指引，千里便開始找尋由歌利和美荷之旅…………

另一方面，被困的由歌利和美荷一直被鎖在貴賓房之中，不過，由於老伯下藥太重，所以由歌利還未能醒過來，不過美荷已從昏迷中甦醒過來，不過，由於門是上了鎖的，所以二人不能逃出去…………當由歌利也醒過來時，二人便開始

計劃如何脱困，美荷想到利用由歌利的「神力」來擊老伯，不過老伯始終是「老江湖」，所以他好像知道她們的計劃似的，全不中計，正當二人欲再次行動之時，開門入來的竟是千里……………

三人沿路逃走，經過剛才由歌利美荷和千里見;到奇怪畫像的房間，而且又聽到老伯又在與他人在房中談話，

＊在這裏聽裏面的談話……

（聞いてみようか…）

快些行吧

（さっさと行こう）

在房內二人的談話中，她們知道自己正身陷險境，而且那個在月圓之夜的祭典是甚麼來的呢？這些也使她們起了好奇之心，而當房內二人的對話完了之後，三人便要計劃下一步行動，

＊進入房內

（中に入るよ）

逃走吧！

（逃げよう！）

這三個小女孩終歸壓不住自己的好心，所以便進入了房間之中,可是當入了之後，三人發覺在其中的便只有老伯一人而已,那麼第二個是…………不過，不論如何，三人已知道了他的談話內容，所以非死不可，老伯手持着軍刀開始追捕三人…………

三人慌不擇路，來到了一個沒有門牌的大門前面，她們已沒有逃避的餘地了，所以使用千里手中的鑰匙開啟了這門並逃入其中，不過，老伯已在門外，她們的生命可謂危在旦夕，不過，在這房間之中，原來是別有洞天的，這就是老伯説的祭典的地方，而在前方的箱之中便是擺放着「金鋼」的地方，説時遲那時快，老伯已破門而入，而欲揮刀相向，

逃返房間之中！

（部屋にもどるから！）

＊戰爭已經結束了……！

（戦争は終わったのた…！）

三人為了要逃生，要説服這伯戰爭已完結了，而且一定要成功，所以必須下多一點的苦功，

不行了，逃走吧！

（だめだ、逃げよう！）

＊這是真的！

（ほんとなんです！）

老伯依然不肯相信三人，還以為三人是美國的特務，所以要斬殺由歌利三人極力説服老伯相信這是事實，戰爭已平息了50年之多，不過老伯依然是不肯相信這是事實。

＊是輸了的，是被原子彈轟炸的！

（負けたの、原爆を落とされて！）

逃走吧

（逃げる）

一聽到原爆，老伯的態度開始改變了，而且聽到是廣島之後，表情更加是180度的轉變，因為他的妹妹是住在廣島的，這亦即是表示他的妹妹已經…………

＊黃金音樂盒之中的鍊是……

（オルゴールの中のペンダントは…）

不行了，逃吧！

（ダメだ、逃げよう）

戰爭已經完結了……

（もう戦争は終わったんだよ）

用得多硬攻也要用一點兒的軟攻，選擇「黃金音樂盒之中的鍊是……」是最好的，因為令他回想自己的妹妹……想到無價的妹妹，老伯同時想到日本最自豪的戰艦大和號，她亦已經…………

＊戰爭已經終結了……

（もう戦争は終わったんです…）

逃走吧

（逃げる）

趁老伯現時的心情混亂，再下多些功夫……突然在洞內出空襲警報！原來老伯在這裏太久了，不知道外面的情況，而且一直做着自欺欺人的事……而且金鋼在此時開始動了，這時老伯終也覺悟了，他着三人快些離去，否則便來不及了，她們只有10秒的時間…………三人根本不知道由那裏走。

三人應由左面的通道向上行，再走到右方的第一個通道入口，再向右行便成，不過，在她們面前竟是老伯，原來他是來向由歌利等人引路的，老伯叫三人利用水道來逃走,到了現在，三人終於知道老伯原來不是死人，而是活生生的一個人，不過他已決定和這裏同歸於盡，終於，三人利用水道逃出洞外，同時，防空洞亦發生大爆炸…………



「超自然神秘之旅」（オカルト・ミスタリー・ツアー）

這天，由歌利一個人在街上閒逛之時，見到一個為人占卜的少女，於是上前為自己占卜，這個少女是初次「開檔」的，所以對由歌利這位初客非常客氣，這位占卜師所用的是一種比較西方的方法，是一種占卜牌，不過這套占卜牌真是非常的美麗，把由歌利也迷住了！這套牌是西歐的占卜牌，是她在外地留學之時在古玩店中買回來的，而事實證明這套占卜牌是有一種特殊能力的，給它占卜的事物一定會成真的……

果然，從這占卜牌所占卜出來的事完全和現實生活之中吾的完全相同，點使由歌利更加吃驚，所以，雖然由歌利感到有點兒的害怕，不過也願意繼續占卜下去，不過占卜出來的結果是非常不妙的：首先是她會失去身邊最重要的人：其次是由歌利對自己的信心越來越少，甚至完全沒有信心：而且最近有身邊的人會死去（會否是指禎子呢？）；最後一張牌所指出的少女使由歌利分迷惑，究竟是自己還是別有他人呢？又或者是那個一直藏在她自己心底的少女呢…………之後，那占卜少女要由歌利合起雙眼，而且要用自己的心來聽四周的聲音，果然，由歌利聲到了一把少女的聲音，不過，當由歌利張開雙眼之時，那名占卜少女已不知所縱。

翌日當由歌利回到學校之時，將此事向千里及美荷説出來之時，二人也覺得沒有甚麼大不了，不過，在學校之中又出現了怪事，那便是在舊校舍之中有人見一名少女，不過，很可能是那些東西，於是美荷便想去看一看，更加想前輩們也一同前往。

呀，個嘛

（ああ、あれね）

＊去做那件事嗎

（そんなこと、やった？）

提起舊校舍，三人不禁想起三人相遇的事情，又是在舊校舍之中，而且三人是在舊校舍之中追着一名女孩子的，想到這裏，由歌利似乎不想前往了，不過，千里和美荷極力勸由歌利前往，更保證不會有上次的事發生。不知上次發生了甚麼事，不過似乎不是甚麼好東西來的了，而且更利用美荷那些「半桶水」的召喚咒文，所以由歌利實在沒有多大自信的。

先等一等……

（ちょっとなぁ…）

＊去看看吧

（入ってみようか）

到了深夜，三人回到學校的大門前，而且千里更準備正門入內，不過美荷和由歌利也感到會有問題的，不過，千里果然是一個時常幹着不可思議事情的人，輕而易舉的將大閘打開，三人便進入了學校，準備開始行動。這次她們的目標的在新校舍2樓的美術室，那裏便是今次的召喚地點，因為美術室位處東北，於是三人便向2樓的美術室進發。

而為何要選擇這個美術室呢？原來在古代文獻之中記載着，東北這個方位是一直以來被人稱為「鬼門」的方位，是強大靈力集中的地方，一聽到鬼門這個名字，由歌利和千里心中也有點兒的憂慮，而這個所謂的鬼門其實便是和鬼界最接近的地方。而這些事是美荷從《荒落間經》人們的手中得到的一張歌詞之上找到的，這首歌是有可以呼喚靈體的功用的，而事關在中國的五行學説之中北是陰，而東則是陽，所以東北便是陰陽交會的位置。

在解釋完成了之後，美荷突然蹲了下來，原來她是在畫一個西方魔法陣，完成了之後，美荷要求由歌利和千里一同踏入這個魔法陣之中施法，不過…………

＊OK，去吧

（OK、いつでも）

等一下……

（ちょっと待ってよ）

概然也來到了，也不會怕這事情，所以三人便一同進入魔法陣之中，一同唱起在紙上的日本童謠……不過完成了之後，並沒有任何的事情發生，不過依美荷所説，這是不會在這裏發生的，所以要到舊校舍一行，而且依美荷所言，儀式如果成功的話，應該可以將那名少女呼喚出來的，不過，一定要到舊舍那方面看事情的進展，所以三人便要火速的到舊校舍一行。

不過，在前往舊校舍的圖中，在舊舍的3樓突然出現了奇怪的現像，由歌利三人見到一團的藍光，相信這便是儀式出來的效果了，於是三人便開始前往舊校舍

的3樓了，不過，由地下前往舊校舍的通道竟然被鎖上了，那麼三人便不能通往校舍了，



放棄，回去吧

（あきらめて帰るうよ）

＊嗯……這個……

（えっと…じゃあ…）

到了這裏是已經不可以放棄的了，所以只好另謀他法，這時，最多鬼主意的美荷想起了有另一條路是可以通到舊校舍的，那便是在新校舍4樓的通道，那裏是沒有上鎖的，於是，



＊真是有這條路……

（そんな道あったっけ…）

沒有用的，回去吧

（ムダだよ、帰ろ）

三人便由美荷帶領下到達4樓的通道，不過，到了4樓之後，由歌利發現那條所謂的通道也是上了鎖的，所以千里便想放棄，不過，世事往往有例外的，那便是奇異的小女孩美荷了，她竟然輕易地便將上了鎖的門打開了，或許她天生便有這種本領，不論如何，三人終於可以進入通道了。

不過好境不常，在通道另一端的門竟然是鎖上了的，連美荷也沒有辦法，所以三人便打算返回新校舍王想辦法，不過就在此時，三人突然聽到一些怪聲（時可以錄音），當三人回頭一看，竟然看到一名穿着校服的少女（這時可以拍照），當她失了之後，門便自動打開了。

＊入去看看……

（入ってみようか…）

回去吧……

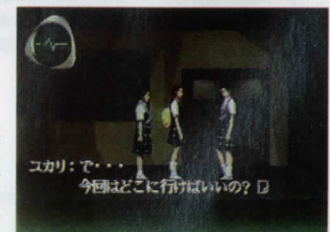
（帰るうよ…）

往找尋其他入口

（他の入りロ、探そう）

到了這裏，還是入去看看吧，所以三人便由這個入口進入舊校舍之中，不過當她們進入舊校之內時，便發覺有點兒的不對徑，本來三人是由新校舍的4樓進入的，不過這裏竟然是舊校舍的1樓，這可能是因為「鬼門」被打開而令到空間出現了問題，不過，為了要知道召的結果，三人唯有硬着頭皮前往舊校舍的3樓看個究竟。

一到達3樓，三人便聽到一些非常古怪的聲音從課室之中傳出來，



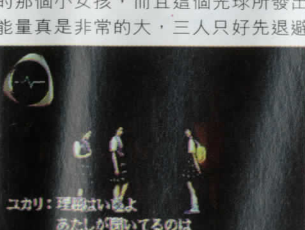
＊入去看看嗎……

（入ってみようか…）

還是不可以的了……

（やっぱいりゃめたろが…）

三人雖然感到有點兒的害怕，不過，她們始終也進必了課室之中，在她們面前出現了一個非常巨大的藍色光球，這個藍色的光球絕對不是由歌利所想見到的那個小女孩，而且這個光球所發出的能量真是非常的大，三人只好先退避一下，當三戈逃到梯間之時，竟然聽到小女孩唱歌的的聲音（這時可以錄音），本來美荷的予想是利用那儀式召喚出出一個小女孩的幽靈，不過事情似乎到了一個不可收拾的地步，因為那個光球似乎是可以放出很多的幽靈出來的，



有逃走的方法嗎……

（逃げた方がいいよ…）

＊怎辦才好呢？

（どうすればいいの？）

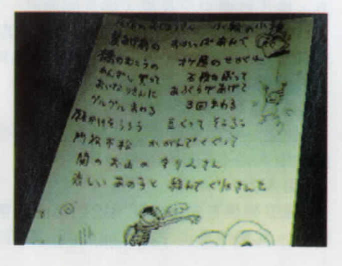
這個時候已是不可以走回去的了，因為這個禍已是闖下了，所以不可以一走了之，不過三個人又可以做些甚麼呢？

有沒有人可以幫助我們呢……

（誰か助けてくれる人は…）

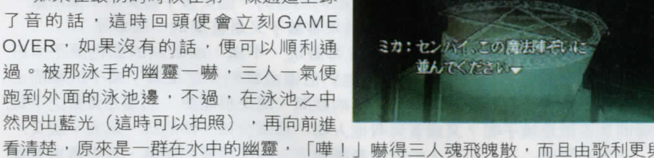
＊是那個儀式的作用嗎……？

（あの儀式のせい）



她們想到這可能是那個儀式的用，所以三人便要找出阻止這個儀式的方法，可惜美荷從沒有聽聞過，不過，美荷想起可以致電《荒落間經》來求救，不過，只有在新校舍的1樓才有電話打，所以三人要先回到新校舍之中。

三人在舊校舍之中找尋回到新校舍的出口，途中經過舊校舍的2樓，在2樓盡的一個課室之中，是一個儲物室，在之中三人會聽到一些奇異的聲音（這時可以錄音），之後，三人被這些「鬼叫」嚇得逃離課室，之後便繼續找尋回到新校舍的通道，到了舊校舍的1樓，聽從美荷的指引，三人由右手面的緊急出口通往新校舍，不過，這個出口是先要經過泳池的，不過，在門口的前面竟然有「一灘水」，而且在她們的後方然發出了一些的怪聲（這時可以錄音），不過，之後……



逃走吧！

（逃げるよ！）

後……後方……？

（う…うしろ…？）

如果在最初的時候在第一條通道上錄了音的話，這時回頭便會立刻GAME OVER，如果沒有的話，便可以順利通過。被那泳手的幽靈一嚇，三人一氣便跑到外面的泳池邊，不過，在泳池之中然閃出藍光（這時可以拍照），再向前進看清楚，原來是一群在水中的幽靈，「嘩！」嚇得三人魂飛魄散，而且由歌利更與其餘二人失散了。

走失了的由歌利獨個兒的在廊中行，來到左面盡頭的一間房之前，當她開門進入之時，裏面原來站着一位女學生，她正在不停地哭泣，從她的説話之中，知道她是為情而死，而這個人原來由歌利也認識的，這個女孩子以為由歌利奪走了她的心上人，所以…………

當千里和美荷追上來的時候，只見由歌利一人伏在地上，不過那女鬼已不知所縱，而且在地上更放着一條鑰匙，三人便拿着這條匙開始返回新校舍。當三人進入1樓的通道入口之後，發現後多了一些腳步聲，起初以為又是美荷的惡作劇，不過事實並非如此，



＊誰人……？

（だれ…？）

不理會向前行！

（ムシして行くよ！）

當三人回頭一看，嘩！原來是一個由地皮升上來的女學生………三人又一次的被嚇得掉頭便走！（玩者要記着，不可以重入此門，否則便會立刻GAME OVER！

終於也回到了新校舍，不過事情未因此而完結，當她們向左方前進之時，突然聽到一些再怪聲（本來是可以錄音的，不過都是不錄為佳）

不理會向前行！

（ムシして行くよ！）

＊在某處隱藏起來

（どこか隠れよう）

不過就算隱藏起來，再向前行時也是一樣的。三人再向前行，會發現在窗外會有一個人在步行，不過，如果在先美荷前是有錄音的話，是絕對不可以望出窗外的，因為這樣由歌利和美荷也會被嚇死！

窗之外……？

（窓の外…？）

小心一些，行吧

（気にすんな、行くよ）

三人繼續向前行，到達樓梯之時，在那裏的課室門會自動打開，三人是如此好奇心強的人，當然要入內一看，不過，一入便知道有事發生了，因為在三人面前出現了一位男學生的幽靈，這幽靈出現，使由歌利手上的電筒也熄滅了（記着，在這裏是絕對不可以拍照的，否則幽靈便會立刻消失）。

逃走吧！

（逃げよう！）

千，千里……

（チッ、チサト…）

進入課室之內，三人聽到男幽自言自語（這時可以錄音），不過，是沒有多大作用的，之後，三人便可以無驚無險的到達1樓打電話到《荒落間經》求助。

＊《荒落間經》的電話號碼是……

（アラマタの電話番号は…）

打110！

（110番！）

這個是這傳説最後的階段，而且亦是最考驗智慧的時候，因為由歌利三人要在手持的歌詞之中找出阻止鬼怪再出來胡為，不過……在歌之上不止記載了這些事，而且更記載了有關生、死之間之事，更有提及關於「三途之川」的事，

至於選哪就是玩者自己的事了，如果甚也説了出來的話，這個遊戲便變得完全沒有生存的價值了！



第十之傳說——

「另一面的街道」（裏側の道）

這個是在《迷離夜症後群～究明編～》之中最後的一個傳說了。故事的起點是由歌利的一個夢境，在這個夢之中，由歌利見到在一個美麗的黃昏之下，一個小女孩正在一個人的玩着滑梯，不過，這個夢已再不是第一次做的了，對於由歌利而言，這個夢已是她這一陣子經常做着的夢，不過，對由歌利而言，這個夢的環境是非常的美麗，不過這可是一個惡夢…………

在由歌利的房中，由歌利的母親被她的叫聲所驚動，不過，最莫明其妙的是由歌利從她的母親口中知道在昨天起，她們熟悉的一個女孩子禎突然不知所縱，那麼，在第七之傳說之中那神秘的電話來客禎子又是甚麼的一回事呢？

回到學校之中，美荷和千里打算往海遊玩，不過，由歌利的面色便不大好了，美荷和千里正欲追問她的事情，她們估道由歌利一定是為了禎子的事而心煩，不過，其實由歌利是有一個非常大的疑問，便是那個夢，那個在黃昏之下玩滑梯的是否就是禎子呢？又或者另有他人呢？那個女孩不停的玩，玩完一次又一次，一直在玩着…………三人的對話漸漸變成談論那個夢的會議，其中最有有建設性的竟是由歌利自己說對那個公園有點兒熟悉的感覺，不過由歌利始終對那個夢感到非常迷惑。而最可惡的美荷便說這可能是由歌利自己見到另一個自己，這會是死前的先兆…………最後，她們決定在放學後一起到附近的公園一行，希望會有所發現。

還是不要這樣做了……

（そこまでしなくても…）

＊去看看吧

（行ってみようか）

到了放學的時間，美荷到由歌利和千里的課室和她們會合，前往在附近的公園。這個公園對由歌利和千里來說是非常熟悉的，因她們自小便時常來這個公園玩耍，所以在她們心目中，這個公園絕對是這二人的童年遊戲勝地，不過她們已很久沒有來裏玩了。

三人一直在公園裏漫步，直到見到三座遊樂器具，它們分別是滑梯、攀登架和鞦韆，當然，她們的線索是滑梯，所以第一個要看的便是滑梯了，而在由歌利心目中，她是相信禎子在失縱時是在玩這個滑梯的，而禎子是母親是因為去買餸菜而疏忽了禎子，所以才會……



＊完全不知道

（全然、わかんないよ）

那麼，只有這一個……

（でも、これだったかも…）

唔……怎好呢……

（ん…どうかな）

連由歌利自己也不肯定，或許真是與這座滑梯完全沒有關係的，不過，最好還是試它一試，如果是有靈視力的話，可能會有所發現的。然而，由歌利似乎不想玩這個滑梯呢！

稍為試一下1

（さわってみようか）

＊絕對不可以的……

（バカバカしい…）

終於由歌利也否決了各人的意見，決定不玩滑梯，

＊真是非常羞恥的

（やっぱり恥ずかしいよ）

試滑一下吧

（すべってみようか…）

不過，在千里和美荷的遊說之下，再加上在這個公園之中又沒有人，所以由歌利才免為其難的玩一次。不玩由自可，一玩之後，由歌利立刻真情盡露，不過，對千里而言，她自小已對這座滑梯有着莫明的恐懼感，而且總有一種很特別的感覺，就是一旦玩這座滑梯，便會進入一個異世界之中，不過，她卻不知道是否所有玩過這滑梯的小朋友也消失了，或許這是要在特定的時間和特別的人才會發生的。

美荷這傢伙真是大膽得很，她竟然説異世界精采，要由歌利再玩一次那座滑梯。

滑一下吧……

＊不可以，回去吧

結果由歌利答應了美荷的要求，再玩一次那座滑梯，不過，玩過之後，甚麼事也沒有發生，

還是回去吧

（もう帰ろうよ）

＊再玩一次吧

（もう１回すべろうか）

連由歌利也感到失，決定不再玩了，不過，千里突然有所現，她記得在美荷那張歌詞之中是寫着3次是代表多的意思，所以任何事也要幹3次才可以的，所以千里也希望由歌利可以再玩一次，以證實事情的真相，就好像是在上一個傳説之中一樣。

那麼……

（だけど）

＊再滑一次吧

（もう１回だけだよ）

在滑第3次之後，完全沒有任何的變化，不過此時突然打起雷來，所以她們便決定快些回家，當她們正欲離開公園之際，在她們之前突然出現了一位十分奇怪的老伯，三人上前和那個老伯打招呼之時，那位老伯對她們說：「你們來遲了！」原來這位老伯是一個頭表演者，他是玩木偶劇的，而且他一直在說他他那木偶劇的內容，不過，也好像沒有甚麼大不了的，而且亦沒有甚麼特別……她們終於離開了公園，不過…………

離開公園之後，她們才知道發生了大事，離開公園後，出現在她們眼前的竟是一處完全陌生的地方！而且這個地方好像是非常古舊的，完全不是她們所熟悉的「雛城之街」。在她們才想到自己可能是來到了一個異世界之中，現在她們行到一個過馬路的地方，



橫過班馬線

（交番に行ってみようか）

＊前往商店街

（商店街に行こう）

最後她們決定前往商店街，這條商店街的名字是……「朝日通商店街」？怎麼不是她們所認識的商店街呢？她們對此地方真是完全不認識，她們現在完全沒有辦法，所以唯有進入商店街調查一下，希望可以查出一兒的線索。

在商店街之中的人們似乎是有點兒問題的，他乎似們是忘記了所有的事情似的，所以由歌利她們根本不能得到任何情報。而千里則越來越感到不安，因為她感到這裏的人們似乎不是和她們同一個年代的人，而且她們也有着同一的情況出現了，那便是好像失去了一部份的記憶。

她們繼續向前行，到達了一個好像是廣場的地方，在那裏有着非;常多的人，而且他們是在看着公共電視？對了，在由歌利她們面前出現的景象真是嚇人，這些似乎是在很久之前的事物，現在已經沒有了種事物了，可是，怎會在這裏出現的呢？



回去商店街

（商店街にもどろう）

＊找些人來説話

（誰かに話を聞いてみようよ）

為了要得到更多的資料，她們唯有向一些的途人查問一下，一位紳士被她們截住了，不過，這位紳士的説話又是非常奇怪的，他竟然説在這個廣場之內充斥着大量人們的記憶，而且這些記憶已成為了一個巨大的旋渦……這時，由歌利對她們的處境已有一點兒的眉目了，原來她們進入了一個會吞噬記憶的地方，人們會不斷的失去記憶，而且這是不可以抵抗的事情，而由歌利她們亦不可以例外，所以…………

突然，她們來到了一條街道之上，當然又是她們完全不方認識的地方，這個地方看上去就像是看古裝片一樣，而且在她們的眼中，這個地方就好像是在十舊的相片之中見到的地方一樣。千里她們想到可以向這裏的人們詢一下，所以她們便繼續向前行。

路人A：

這個看上去比較高貴的女士原來是甚麼也不知道的，她不知道這是甚麼地方，她不知道自己是誰，她只知自己一直也是在這地方之中，無法回到家中。

現在她們來到一間屋之前，聽到一點兒的鈴聲，不過，美荷對這種鈴聲似乎非常熟悉，然而，這種鈴聲卻令千里感到非常不安而且有點兒的恐怖感。因為以上的原因，她們便立刻離開這個地方。

路人B：

這是一個坐在這裏乘涼的老婆婆，不過，這位老婆婆原來是睡着了的，所以她們根本得不到任何情報。

路人C：

這位勞務者先生一開始便說自己非常疲倦，而且他連自己可以回到哪裏也不知道，其實他是很想回家的，而且他亦很想休息。



不得了！情形變得越來越嚴峻了，因為由歌利她們亦開始發生失去記憶的情形了，她們已忘記了剛才發生了的事情，這事使她們醒覺到正在發生着的事情是如何的嚴重，不過，已沒有辦法了，唯有向前行。

話還未說完，她們又已回到了初到達這裏時的地方，而又再見到路人A的女士了。

路人A：

女士的說話和之前的沒有多大分別，她仍是記不起任何東西，不過，她卻說了一句令由歌利她們更加迷惑的說話：「我已渡過了橋……」究竟是甚麼橋呢？這點由歌利她們是完全不能明白的。

三人續向前行，又經過那發出風鈴聲的間屋，之後，又見到剛才那位睡了覺的老婆婆。原來剛才婆婆是知道們到來的。當然，由歌利她們不會放過每一個可以幫助們回家的機會。

路人B：

如老婆婆所言，在這裏的全部也是迷了路的，而且每一個也是和由歌利她們一樣的…………

可惜由歌利她們以為這個老婆婆是在胡說八道，所以她們決定先行一步，和老婆婆說了再見之後便離去了。

路人C：

又是這位勞務者，和上一次見到他時一樣，不過這次他說自己在不的做夢，而且在夢中仍是不斷的在工作…………

現在由歌利她們就好像是真正的迷了路一樣，不停在同一樣的地方來回着，不過，不過在這時奇怪的事又出現了，那就是她們的記憶又再一次的開始喪失了！這次她們忘記的是同學們的事、老師的事，所有的樣子和面貌也全記不起！

終於由歌利她們又到了老婆婆那裏，似乎老婆婆已知道她們的情況了，而且她好像是不會喪失記憶的，這時由歌利她們才知道老婆婆的重要性，不過也不是太遲的，

這種蚊香的味道……

（このお線香の匂いって）

老婆婆，你幹甚麼的？

（おばあちゃん、なにしてるの？）

*這紗是？

（どうしてお経が？）

從婆婆所說，她們知道這裏的人也是有着相同的目的，就是要到達「對岸」，不論是昨日、今日、明日也可以到達對岸的，而且不論那天也可以到達對岸的…………



*對岸是……

（お彼岸って…）

這條街會怎樣？

（この街ってなんなの？）

而在對岸那裏，不是存在着她們先祖的亡靈，而是所有人的靈魂，在這街上所有人的感情也是在橋的另一面，而且在這裏的人原來全部也是死人，如果要離開這個地方，便一定要渡過那條橋。

*離開這條街的方法是？

（この街を出る方法は？）

橋是……？

（橋って…？）



依老婆婆所言，只布死人才可以來到這條街的，那麼，由歌利她們豈不是死了嗎？而事實上，她們只是被困在這裏，不過，一直下去她們的收場也會和其他人一樣，要離開這條街的話，唯一的方法便是越過那條橋，那條是橫川的橋，相信那條會是「三途之川」，可是老婆婆也不知道川的所在地，因為去了那裏的人也沒有一個會回來的…………

當和老婆婆的對話完了之後，天上突然又打起雷了，就好像當時她們來到這世界的情形一樣……果然，她們又被傳送到另一個方。

在這個地方之中，由歌利她們遇上了一個老伯，從老伯口中，她們得知在夕陽出來之時便會見到那條橋，於是她們三人便向着這目標進發。現在，她們來到聖堂之前，為了要在忘掉所有事物之前回到原來的世界，所以，三人便進入聖堂之中，希望可以得些情報。

在聖堂之中的告解室內，三人向神父詢問有關這條街的事情……

這條街究竟是怎樣的呢

（この街は一体なんなんですか）

*我們忘記了歸途

（帰り道を忘れてしまったんです）

依神父所說，要離開這地方只有一個方法，便是通過一條橋，但這是頗困難的，因為要離開的話，只有在受到夕陽光照射之後才可以通過那條橋的，不過出去了之後便不能再回頭……



*失去了的記憶又怎樣

（記憶がなくなっていくんです）

這條街又會怎樣

（この街は一体なんなんですか）

不過，神父也說只有死人才來這地方的，不過，由歌利她們能接觸到死的世界真是一條不思議的事情…………

遠雷……

（遠雷……）

滑梯……

（すべり台……）



*小女孩……

（小さいな女の子…）

到了最後，由歌利依然是要找那個在夢中的小女孩。不過，如神父所說，在生與死之間，這可能是另一個的自己，然而這個子女孩是由歌利不認識的，而且連名字也不知道。之後，神父的問題直把由歌利也弄得發呆了，因為神父也看得出由歌利對自己的前境有着迷惑之心。

沒有這回事

（そんなの、ないです）

*事實上……是有這回事的……

（確かに…あったかも…）

原來是她這個心將她帶到這裏來的，這事情只有她自己才能解的，亦只有她自己才可以找到答案。不過，現在由歌利甚麼也想不出來，又怎能解決問題呢？而過不過橋亦是由自己來決定的。而過了橋就不可以再回來，而且也不能往其他地方。

離開了聖堂之後，她們的記憶又一次的退化，這次連父母兄弟的事情也忘記了…………終於，她們也見到了種夕陽光了，而且像被燒溶了似的。她們現在又被傳送到另一處地方，為了要回到原來的世界，她們三人要再一次的唱出那次的歌…………………

最後，她們也找到了橋，由歌利為了要找到真正的答案，所以毅然獨個兒渡過那條橋，

*明白了，回來了……

（わかっ、もどるよ…）

很想看看這麼美麗的夕陽

（もっときれいな夕日が見たいの）

雖然由歌利說回來，不過，她依的向前行…………為了要救回由歌利，千里和美荷決定再回去神父那裏，找尋救由歌利出的方法。

不過，神父說在過了橋之後，一切的事也只有自己才可以解決的，所以，是沒有人可以幫到她的…………而且，由於由歌利已不在這個地方了，所以千里和美荷二人亦不會再受到任何的牽連，說時遲那時快，二人已回到原來的世界了…………

在她們回到原來世界之後，在她們面前出現的第一個人竟然是在學校之中的惡老師稻桓，莫非他便是那個神父…………？

說回失了踪的由歌利，她正在她自己的過去之中徘徊，所以，她在不停的見到自己以前見過的人和事，不過，能否衝過這一關，便要靠自己的力量了…………終於，在這次的旅程之中，她見到了那位小女孩，不過，由歌利仍然不知道她是誰…………

最後，由歌利也回到了原來的世界，不過，她在舊校舍之中不停的步行之中，她仍然不停的回想着以前的事…………而想起的事越來越接近，最後，她來到了以前曾作法的女洗間之中…………

沒有關係的……

（関係ないよね…）

*再做一次吧

（もう一回やってみようか）

故事終於也到了終結的時候了，在舊校舍的天台之上，由歌利終於也再次看見那小女孩了，

就這樣算了……

我……回去？

結果，由歌利也能尋回自己，而且千里和美荷亦回到舊校舍找到由歌利…………



心跳回憶~FOREVER WITH YOU~

純愛手札 第一章

文：米奇



相信各位SS用家在《心跳回憶》推出之後，都開始了對諸位美女採取廢寢忘餐的追求行動。從這一期開始，米奇會盡快把各女生的追求要點，包括對各個約會地點的好感度和約會時對所有問題的妥善處理方法為大家介紹。

表例：

傾——傾慕程度
好——好感程度
傷——傷心程度
▲——大幅上升／積極推薦／很好印象
△——上升／適合／好印象
———不影響／一般
▽——下降／不適合
▼——大幅下降／絕對不宜／壞印象

基礎知多啲・1

鍛煉之卷

相信各位都知道任何一種對自身的鍛煉，都會影響其他方面的分數，而影響是有好有壞的。附表是執行一般鍛煉指令時對所有分數的影響，大家要留意，在假日執行這些日常鍛煉指令時，效果會比在平日執行時強三至四倍的。

鍛煉指令	體調	文系	理系	藝術	運動	雜學	容姿	根性	壓力（ストレス）
文學鍛煉	▽	▲	△	△	▽	△	▽	▽	▲
理學鍛煉	▽	△	▲	△	▽	△	▽	△	△
藝術鍛煉	▽	△	△	▲	▽	△	▽	▽	▽
運動鍛煉	▼	▽	▽	▽	▲	△	▽	▲	△
遊玩	▼	▽	▽	▽	△	▲	▲	▽	▽
打扮	▽	▽	▽	▽	▽	△	▲	▼	▽
休養	▲	—	—	—	—	▼	▼	▽	▼
文藝部	▽	△	△	△	—	△	▽	▽	▲
演劇部	▽	△	—	△	△	△	▽	△	▲
科學部	▽	△	▲	△	—	△	▽	△	▲
電腦部	▽	△	▲	△	—	△	▽	△	▲
美術部	▽	△	—	▲	△	△	▽	▽	▲
吹奏樂部	▽	△	△	▲	△	△	▽	△	▽
棒球部	▼	▽	▽	▽	▲	△	▽	▲	△
足球部（サッカー部）	▼	▽	▽	▽	▲	△	▽	▲	△
網球部（テニス部）	▼	▽	▽	—	▲	△	▽	▲	△
水泳部	▼	△	△	—	▲	—	▽	▲	△
籃球部（バスケ部）	▼	▽	▽	▽	▲	△	▽	▲	△















炸彈之卷

炸彈，《心跳回憶》中的最恐怖危機。它的發生完全取決於女孩子對你的傷心程度。當你平均地進行鍛煉的話，約兩個月左右不跟女孩子約會，那女孩子就會出現炸彈。而如果置之不理的話，炸彈就會在約兩個月後爆發，令到所有女孩子對你的傾慕程度和友好程度大幅下降。

炸彈爆發的時間會隨着那個女孩子對你的傾慕程度而加快，即是説當女孩子進入了面紅狀態之後，炸彈會爆得特別快。

解救炸彈方法效能分析

方法	效能
食物中毒（機會率2%）	100%
約會（不留下壞印象）	80%
送生日禮物	70%
提出約會	40%
一同放學	0%
雙重約會	0%



加快引爆炸彈的陷阱

忘記約會	危險度100%
拒絕女孩子的任何約會	危險度50%
送錯生日禮物（失敗……）或女孩子提醒你生日禮物而你不送	危險度30%
批評女孩子的和服（詩織和古式適用）	危險度30%
跟其他女孩子放學	危險度20%×次數
接受其他女孩子的約會	危險度30%
雙重約會時只跟她玩一次甚至不跟她玩	危險度20%

約會對拆炸彈的效果

反應／行為	傾慕程度	友好程度	傷心程度
很好印象（バッチリ）	▲	▲	▼
好印象	▲	△	▽
一般印象	△	—	▽
沒印象	—	▽	△
壞印象	▽	▼	▲
説謊（游水、滑雪之類）	—	▽	△
一年去同一個地點多過兩次	▽	▼	▼



隱藏參數之卷

相信大家都知道，在《心跳回憶》之中有三組隱藏的參數，這三個可以直接影響結局的參數就是傾慕程度、友好程度和傷心程度。

傾慕程度是藉着日常的鍛煉來提升的，當你的一切參數愈接近女孩子心目中的理想對象形象時，女孩子對你的傾慕程度便會漸漸提高，尤其是在容姿上的鍛煉，幾乎對所有女孩子都有效；另外，在學部、運動祭、文化祭和考試上表現出眾的話，更可以令所有女孩子對你的傾慕程度大大提高。

友好程度沒有特定可以大幅提升的方法，只要經常跟對方見面的話她跟妳的友好程度便會自然提高，不過相反地，這個參數也會隨着時間的過去而下降的，即是説要不是跟對方經常見面維持有好程度的話，很快她就會對你冷淡下來。

傷心程度跟友好程度剛好相反，跟一個女孩子見面的話，其他女孩子對你的傷心程度便會漸漸提高，高到一定程度就會放炸彈，需要以各種手段如會來安撫她。

部分女孩子的隱藏參數特殊變化

人物	特殊變化
藤崎詩織	傾慕程度低、友好度下降速度快一倍
虹野沙希	傾慕程度高
早乙女優美	傾慕程度高
鏡魅羅	友好度下降快
紐緒結奈	友好度上升快
美樹原愛友	好度上升快

放學之卷

放學時遇上女孩子是發生得最多的事件，通常會在校門遇到的女孩子，都會是對你的傾慕程度很高，或是快將生日的人，此外，同屬一個學部的人和炸彈快將爆炸的人的出現機會率也是很高的。放學事件在一個星期裏不會發生多過兩次，而且同一個女孩子不會在同一個星期出現兩次。



大家一定以為遇上女孩子在學校門口等你放學一定是事了吧？對不起，這只是錯覺而已，其實，除非雙方都是打個招呼就拜拜，否則就一定會有不良的後果發生。因為在你跟女孩子放學的同時，其他的女孩子都會「收到風」，這樣當然會令她們傷心了，而且，這甚至影響到其他還未出場的女孩子對你的印象。



比較奇特的例子是清川望，她即使對你的傾慕程度很高，也不會要你跟她一同放學，因此就不會對其他女孩子造成影響了。

你還是求神拜佛，祈望不要那麼多女孩子找上你吧。

不會拒絕一同放學的女孩子

片桐彩子、虹野沙希、古式由加利、清川望、早乙女優美

大考之卷



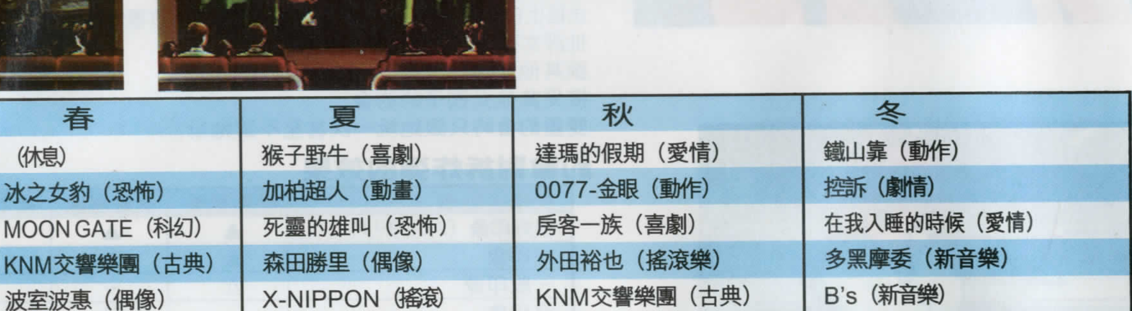
很多時候，我們在追求如朝日奈、清川之類不要求好成績的女孩子時，都會忽略了溫習的，這很多時候會導致大考及格，需要強制性溫習一星期。不過，到了較高年級，由於認識的女孩子多了，要拆的炸彈亦多了，浪費這一星期就會很危險了。本來，大家是可以從考試完畢之後的對白中，得知每一科成績大致上是哪一個水平的，不過對於不懂日語的玩家而言，略為將文系和理系提高到約70分左右的水平，就可以避免發生強迫溫習的情況了。

電影和音樂會之卷

SATURN版《心跳回憶》特地依據了現時流行的話題和人物，更換了原本PCE版和PS版中的電影和音樂會場的演出單位，令這版本更切合現在。雖然如此，大體上各月份上映的電影和表演節目性質都沒有改變，現在詳細表列如下：







		春	夏	秋	冬
電影	95年	(休息)	猴子野牛（喜劇）	達瑪的假期（愛情）	鐵山靠（動作）
	96年	冰之女豹（恐怖）	加柏超人（動畫）	0077-金眼（動作）	控訴（劇情）
	97年	MOON GATE（科幻）	死靈的雄叫（恐怖）	房客一族（喜劇）	在我入睡的時候（愛情）
音樂會	95年	KNM交響樂團（古典）	森田勝里（偶像）	外田裕也（搖滾樂）	多黑摩委（新音樂）
	96年	波室波惠（偶像）	X-NIPPON（搖滾）	KNM交響樂團（古典）	B's（新音樂）
	97年	SWAP（偶像）	KNM交響樂團（古典）	酒亂9（新音樂）	JUMP（搖滾）













假日強化計劃之卷



玩《心跳回憶》常遇到的問題就是在追求目標女孩子時，總會惹來幾個你不想追求的女孩子來，這是因為遊戲本身設你最少要結識三個女孩子。不過，你其實是可以抑制女孩子的出現時間的，那樣就可以拿多些時間來集中追求目標，這個方法就是──假日強化計劃。

一般而言，每個女孩子都會對你某些數值特別關心，例如虹野是根性、紐緒是理系，當你在那女孩子所關心的那方面鍛煉到一定成績的時候，她就會主動來結織你。但由於他們都只會在學校內結織你，在公眾假期和學校長假期中鍛煉的話，所得的成績她是不知道的，所以你就可以在當你的參數鍛煉到約60之後，把所有鍛鍊項目都放在假日中進行，平日就用來休息。

當然，假如那個參數是你那目標對象所關心的話，就可以公然鍛煉了。假如你有心在學部中取得一點成績的話，就要準備會交上屬於那學部的女孩子，還有在學部中所得的參數，是可能會惹來其他女孩子的。



假如你的假日強化計劃實行得順利的話，應該可以達到在95年只結織詩織、目標女孩子和美樹原愛的。



館林見晴

MIHARU TATEBAYASHI

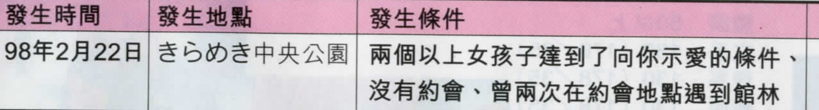
個人資料

出生日：3月3日
星座：雙魚座
血型：A型
身高：153公分
三圍：
95年：B81、W58、H82
96年：B82、W58、H82
97年：B82、W58、H83
所屬學部：（不詳）
興趣：偷看主角
電話號碼：（不詳）

出場條件

（不詳）

事件表



發生時間	發生地點	發生條件	事件
98年2月22日	きらめき中央公園	兩個以上女孩子達到了向你示愛的條件、沒有約會、曾兩次在約會地點遇到館林	跟館林約會（發生率30%）



伊集院麗

個人資料

出生日：8月23日
星座：處女座
血型：AB型
身高：172公分
所屬學部：私設部
興趣：收集珠寶
電話號碼：CAB-CABC
未來出路：為學習帝王學而到美國留學

出場條件

開學時認識



理想對象參數

致電給她65次以上，並在伊集院被擄的時候去救她。（選「よし、俺達も行こうぜ！」）



事件表

發生時間	發生地點	發生條件	事件
任何時候	學校	致電給伊集院20次以上	撞倒伊集院，她發出女孩子般的叫聲
任何時候	學校	致電給伊集院40次以上	伊集院給人擄去
任何時候	學校	致電給伊集院65次以上	好雄準備告訴你伊集院的秘密時給弄暈

外井雪之丞

出場條件

每年聖誕節必定在伊集院家門口當衣着檢查



對象參數

在每年聖誕派對時運動參數到達附表中的數值

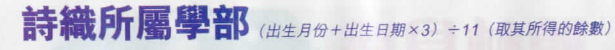
年份	運動參數
95年	150
96年	175
97年	200

事件表

發生時間	發生地點	發生條件	事件
98年3月1日	學校	3次聖誕派對都能以運動參數來進入	外井想向你示愛，但被伊集院阻止

藤崎詩織

絕對的完美主義者，對一切的要求都很高。她對你的傾慕程度是難以提升的，但友好程度的下降速度卻是別人的兩倍，是個相當不好結交的女孩子（這算是潔癖症嗎？）。



詩織所屬學部 （出生月份＋出生日期×3）÷11（取其所得的餘數）

餘數	所屬部門
0	文藝部
1	演劇部
2	科學部
3	電腦部
4	美術部
5	吹奏樂部
6	棒球部
7	足球部（サッカー部）
8	網球部（テニス部）
9	水泳部
10	籃球部（バスケ部）



個人資料

出生日：玩者決定
星座：玩者決定
血型：玩者決定
身高：158公分
三圍：
95年：B83、W56、H84
96年：B84、W56、H85
97年：B85、W57、H86
所屬學部：按出生日而改變
興趣：收集頭帶、聽古典音樂
電話號碼：CBA-BCAC
未來出路：一流大學

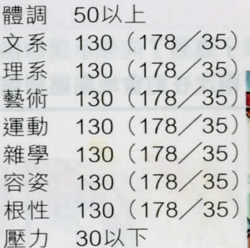
生日禮物

95年：古典音樂CD（クラシックのCD）
96年：頭帶（ヘアーバンド）
97年：耳環（イヤリング）

聖誕禮物

95年：古典樂樂譜
96年：白色咖啡杯
97年：8分音符開信刀

對象參數（理想點／底線）



體調	50以上
文系	130（178／35）
理系	130（178／35）
藝術	130（178／35）
運動	130（178／35）
雜學	130（178／35）
容姿	130（178／35）
根性	130（178／35）
壓力	30以下



出場條件

早已認識

血型相性

你的血型	詩織的血型 O	A	B	AB
O	▼	▲	△	▽
A	△	▼	▽	▽
B	▽	△	△	▲
AB	△	▽	△	▼

事件表

發生時間	發生地點	發生條件	事件
任何時候	家門前	面紅（隨機）	早起跟詩織一同上學（壓力-1）
96年春天	きらめき中央公園	無	談論兒時往事
3月	詩織家	面紅、跟詩織同一天生日、假日、沒有約會	跟詩織一同慶祝生日
96年後的暑假	泳池（プール）	表情微笑、第2次到泳池	詩織從泳池滑梯滑下來
穿夏季校服的季節、放學時	學校	面紅	跟詩織撐着一把雨傘回家
秋天	附近公園	面紅	憶述兒時比身高的事情
冬天	遊樂場摩天輪（觀覽車）	面紅	被困摩天輪
聖誕派對後	回家路上	面紅	白色聖誕

對答表

地點	好惡	情況	問題	答案	印象
附近公園	△			任何答案也可	–
きらめき中央公園	△	植樹小徑	像這樣的在小徑散步……（こういう道を散步する…）	好像戀愛小說中的場面哩。（恋愛小説の一場面みたいだね）	▲
		水池	好美麗的水池哩……（綺麗な池ね）	是啊，我們休息一會吧。（そうだね。休んでいこう）	△
		櫻花開時（每年3-5月）	已經開花了，可是……（もう、満開ね。でも…）	正因為這樣才更覺美麗啊。（だからこそ、美しいんだよ）	▽
商店街（ショップ街）	△	時裝店（ブティック）	對不起，要看的東西……（ごめんなさい。見たいものがたくさん…）	不打緊，妳慢慢看吧。（全然、ゆっくり見てていいよ）	△
			不知不覺的買了很多哩……（ついつい、たくさん買っちゃった）	讓我給你拿吧。（持ってあげるよ）	▲
		精品店（ファンシーショップ）	這個很可愛吧？（これ可愛いね？）	嗯，這個很襯詩織妳啊。（うん、詩織によく似合うよ。）	▲
			哪一條頸鍊跟我合襯？（私に似合うネックレスはどれだ…）	這條色彩豐富的怎麼樣？（このカラフルなのはどう？）	△
		電子零件店（ジャンク屋）	你覺得這裏有點可怕嗎？（何かすごく怖くない？）	是啊，那我們走吧。（そうだね、もう帰ろうか？）	▽
			無論何時來我都覺得這裏得可怕。（いつ来ても、すごいところね）	對不起，我很快便買完。（ごめんね。すぐ済むから）	▽
水族館	△	平時	有很多美麗的魚啊。（綺麗な御魚が、たくさんいるね）	簡直是水中的藝術品啊。（水の中のアートだね）	▲
			鯊魚很恐怖啊。（鮫とか、すごく怖いよね）	那張嘴……的確很可怕。（あの口…やっぱり怖いよね。）	▽
		海豚表演後（イルカショー）	剛才的海豚表演真好看。（今見てきた、イルカのショーがよかった…）	海豚聰明嘛。（イルカって頭良いねぇ）	△
動物園	△	平時	雖然很可愛，但是被困在籠裏……（可愛いんだけど…オリに閉じこめられて…）	動物還是在大自然裏最好。（動物は自然の中が一番だね）	△
			這隻動物是不是很怪？（あの動物、なにか変じゃない?）	真的樣子很趣怪哩。（本当、面白いかっこしてるね）	▲
		樹熊館（コアラ館）	剛才看的樹熊很可愛啊。（今見てきた、コアラ、可愛いかったね）	真的很可愛啊。（本当。可愛いだよね）	▲
植物園	–	平時	這裏有很多美麗的花哩。（綺麗なお花がたくさんあるね）	看見這些花心境也平靜下來。（花を見てると、心が和むね）	△
			這朵花是不是很美麗？（このお花、すごく綺麗ね）	自然之美真是美妙了。（自然の美は素晴しいね）	△
太空館（プラネタ	△	平時	星星真是浪漫啊。（星って、ロマンティックよね）	那是數億年前的光芒啊。（何億年も前の輝き何だよね）	▲

リウム)			呀，那叫甚麼星座？（あれは何っていう星座）	那叫天琴座啊。（あれは、琴座だよ）	理系120以上／△
美術館	–	平時	這裏有很多美麗的畫哩。（素敵な絵がたくさんがあるね）	這張畫你覺不覺得很美麗？（この絵、綺麗だと思わない）	▲
			怎樣才能夠畫出來呢……（どうしたら、描けるの…）	全靠不停苦練啊。（練習あるのみだよ）	△
		著名畫家展（95年9-11月）	我很喜歡這個人的畫啊。（私この人の絵、大好きなんだ）	我也是他的愛好者。（俺もファン何だよ）	▲（二次以後▼）
		彫刻展（97年3-5月）	你覺不覺得這個青銅像的躍動感很精采？（このブロンズ像、素晴しい躍動感だよ…）	嗯，的確是件精采的作品（うん、素晴しい作品だね）	▲（二次以後▼）
		加基展（97年9-11月）	我對這種畫有點……（私こういう絵は、ちょっと…）	是、是嗎，對不起。（そ、そうだよね。ごめんね）	▲（二次以後▼）
圖書館	–	平時	大家都很安靜地溫習哩。（みんな静かに勉強しているね	那我們也安靜地溫習吧。（俺達も静かに勉強しよう）	△
			你要甚麼書？（本をとってきてあげる。何がいいかな?）	那請替我拿來參考書……（それじゃ、専門書を…）	△
遊戲機中心（ゲームセンター）	▽	遊戲機攤位（ビデオゲームコーナー）	我不太來這種地方。（私、こういう所にあまり来ないから…）	最近也有很多女孩子來這種地方的啊。（最近は、女の子も結構来てるよ）	△
			有甚麼遊戲好玩？（どんなゲームが面白いのかな？）	我想思考遊戲會很好玩。（パズル関係が面白いと思うよ。）	△
		賭博遊戲攤位（メダルゲームコーナー）	這種遊戲好很有趣哩。（こういうゲームって結構面白いね。）	有點像賭場的感覺。（ちょっとした、カジノ気分だね。）	△
			嘩，出了很多金幣哩。（わ、たくさんコインが出てきたよ…）	好利害啊，妳是天才嗎？（すごいね。天才じゃない？）	△
保齡球場（ボーリング場）	–	平時	噢，變成大分瓶了。（あーん、スプリットになっちゃた）	詩織的話一定做得到的。（詩織ならとれるって）	△
			成功了，全中哩！（やった、ターキーよ）	詩織打得太好了。（詩織、うますぎだよ）	△
卡啦OK（カラオケ屋）	–	平時	我唱得怎樣？（私の歌、どうだった？）	很好啊，職業歌手一様。（上手だったよ、プロみたい）	△
			下一首唱甚麼歌呢……（次は、何の歌おうかな…）	只要是詩織唱的歌就甚麼也可以了。（詩織の歌なら何でもいいよ）	△
遊樂場	△	過山車（ジェットコースター）	好玩啊！（面白かったな）	這種速度感真是最好享受！（あのスピート感、最高だね）	▲
			好開心啊。（気持ち良かったね）	那種破風的感覺真令人禁不住。（あの風をきる感覚がたまらない。）	△
		鬼屋（ゴーストハウス）	好恐怖哩。（結構怖かったね）	跟我在一起就不怕吧。（俺がいるから大丈夫だっただろ）	△
			雖然很可怕，但那些立體影像很美麗。（怖かったけど、立体映像とかが綺麗だ…）	就像真的一様。（本当にいるみたいだった）	△
		摩天輪（大觀覽車）	風景真好。（いい眺めだったね）	我就只看着妳……（詩織の顔ばかりみていたから…）	▲
			上到高處雖然搖搖晃晃但不可怕……（高いところで、揺れるのが、怖くなかった…）	跟詩織一起的話就不要緊。（詩織と一緒だから平気だ他よ）	▲
		超人表演（ヒーローショー，96年3月後每個月首星期日）	跟小孩子一起看好羞人啊……（子供と一緒に見ているのが、恥ずかしかった）	對不起，因為我想看……（ごめんよ。俺が見たかったんだ）	▽
			穿着戲服的人看來很辛苦哩。（ぬいぐるみを着ている人、大変そうね）	我聽説他們很辛苦的啊。（大変だって、聞いたことあるよ）	▽
		絕叫機械BIBIRU（絶叫マシンビビール，97年3月後）	好、好驚險啊。（す、すごくスリルあったね）	完、完全、不、不可怕啊（ぜ、全然。こ、怖くなかったよ）	△
			幾、幾時坐也是那麼利害的（い、いつ、乗ってもすごいね）	嗯，我的心現在噗噗跳啊。（あーっ、まだどきどきしてるよ）	△
		體感機械VIRTUAL SHIP（体感マシンバーチャルシップ，97年12月後）	真的有太空旅行的感覺啊。（本当に、宇宙旅行してる気分だったね）	隕石來的時候真的嚇一跳啊。（イン石が来た時、びびったよ）	▲
			人類的感覺真的靠不住。（人間の感覚ってけこういい加減なのね。）	但全靠那様才會有各種各様的享受啊。（そのおかげで、色々楽しめるよ。）	△
		晚間花車巡遊（ナイトパレード，每年8月）		請她去看花車巡遊。（パレードを誘う）	△
泳池（プール）	△	（每年暑假）	這件泳衣怎麼樣？（この水着どうかな？）	妳那泳衣很可愛啊。（その水着可愛いね）	▲
			你游水了得嗎？（泳ぎの方、どう？）	游水的話我很擅長的啊。（泳ぎなら俺に任せてくれよ）	運動100以上／▲；以下／▼
海灘	▲	（每年暑假）	咦？你在做甚麼？（あれ？何してるの？）	我在拾貝殼，送給妳吧。（貝殻拾ったんだ。あげるよ。）	△
			詩織那傢伙竟然睡着了。（詩織の奴、気持ちよさそうに寝てるの）	用果汁凍她的臉（ジュースを頬にあてちゃえ）	▽
神社	▲	緣日（每年8月首星期日）		稱讚她的浴衣（浴衣を誉める）	▲
		（97年8月3日）	好美麗的煙花啊。（綺麗な花火ね）	那叫昇龍亂七變化。（昇り龍乱れ七変化って奴だね）	▲
溜冰場（スケート場	–	（每年寒假）	你溜冰了得嗎？（うまく滑れるの？）	溜冰是我的擅長。（スケートなら俺に任せてくれ）	運動40以上／▲；以下／▼
滑雪場（スキー場	▲	（每年寒假）	冰溶了不好滑哩。（氷りが溶けてぐちゃぐちゃだね）	不小心就會跌倒的啊。（転ばないように気をつけないと）	△
			你滑雪了得嗎？（スキーはどのぐらい上手なの？）	滑雪是我的擅長。（スキーなら俺に任せてくれ）	運動100以上／▲；以下／▼
體育館（スタジアム）	▽	棒球（96、97年4-5、7-10月）	這件滑雪裝怎麼樣？（どう？このスキーウェア）	很合襯、很可愛啊。（よく似合って、可愛いよ）	▲
			你喜歡看棒球比賽還是打棒球？（野球を見るのと、実際にプレイするのと…）	我還是喜歡打棒球。（実際にプレイするほうがいいな）	△
			你看見嗎？剛才這一球打得很好啊。（ねぇ、見た？今のすごいプレイね）	不愧是職業賽。（さすがのプロだね。）	△
		摔角（96、97年3、6、11月、98年1月）	這樣打不痛的嗎？（あんな事して、痛くないのかしら）	痛還是痛的，但他們都訓練有素。（痛いだろうけど、鍛えてるしね）	▽
			看摔角比賽總覺得很可怕。（プロレスってみるのも、何だか怖いわ）	叫妳來看這個真對不起，我們走吧？（誘ってごめんね。帰ろうか）	▽
電影院	△	猴子野牛（モンキーバイソン）	(感想)	剛才的電影很悶吧？（今の映画、つまらなかったね？）	▼
		達瑪的假期（ダーマの休日）	(感想)	剛才的電影很有趣吧？（今の映画、面白かったね？）	▲
		鐵山靠	(感想)	剛才的電影很悶吧？	▼
		冰之女豹	(感想)	剛才的電影很普通吧？（今の映画、まあまあだったね？）	△
		加柏超人（カンパンマン）	(感想)	剛才的電影很悶吧？	▼
		0077-金眼	(感想)	剛才的電影很普通吧？	△
		控訴（告訴）	(感想)	剛才的電影很有趣吧？	▲
		MOON GATE（ムーンゲート）	(感想)	剛才的電影很悶吧？	▼
		死靈的雄叫	(感想)	剛才的電影很普通吧？	△
		房客一族（ワンルームス）	(感想)	剛才的電影很有趣吧？	▲
		在我入睡的時候（私が寝てる間に）	(感想)	剛才的電影很有趣吧？	▲
音樂會場	△	KNM交響樂團	(感想)	這音樂會很有趣吧？（コンサート、良かったね？）	▲
		森田勝里	(感想)	這音樂會很普通吧？（コンサート、まあまあだったね？）	△
		外田裕也	(感想)	這音樂會很悶吧？（コンサート、つまらなかったね？）	▽
		多黑摩委	(感想)	這音樂會很普通吧？	△
		波室波惠	(感想)	這音樂會很普通吧？	△
		X-NIPPON	(感想)	這音樂會很悶吧？	▽
		KNM交響樂團	(感想)	這音樂會很有趣吧？	▲
		B's	(感想)	這音樂會很普通吧？	△
		SWAP	(感想)	這音樂會很悶吧？	▽
		KNM交響樂團	(感想)	這音樂會很有趣吧？	▲
		酒亂9	(感想)	這音樂會很普通吧？	△
		JUMP（ジャンプー）	(感想)	這音樂會很悶吧？	▼

虹野沙希

個人資料

出生日：1月13日
星座：山羊座
血型：A型
身高：156公分
三圍：
95年：B81、W59、B82
96年：B82、W59、H83
97年：B82、W60、H84
所屬學部：棒球部或足球部
興趣：烹飪
電話號碼：ABC-AABB
未來出路：入讀烹飪專科學校

出場條件

根性36點以上（結識3人後96點以上）實行任何指令／加入她所屬的學部後學部經驗值超過21／加入她所屬的學部後參加夏合宿

生日禮物

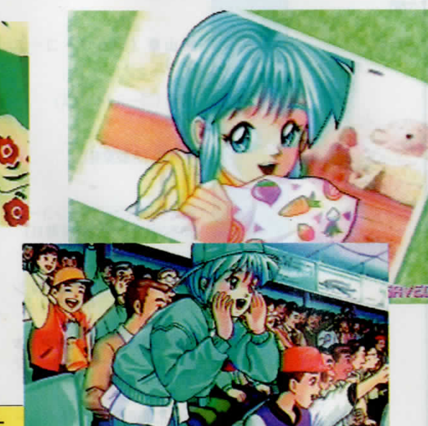
95年：不銹鋼廚具套裝（ステンレス調理セット）
96年：拒人之星全集
97年：料理之鐵人錄影帶全4巻（お料理の鉄人ビデオ全4巻）

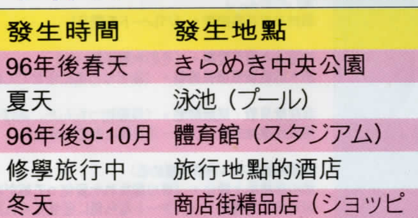
聖誕禮物

95年：自製糖果
96年：自製曲奇
97年：自製蛋糕

對象參數（理想點／底線）

體調	40-50左右
文系	100左右（—／—）
理系	100左右（—／—）
藝術	100左右（—／—）
運動	100左右（128／30）
雜學	100左右（—／—）
容姿	100左右（128／30）
根性	100左右（128／30）
壓力	30以下







事件表

發生時間	發生地點	發生條件	事件
96年後春天	きらめき中央公園	面紅	造便當給你吃
夏天	泳池（プール）	面紅、第2次到泳池約會	虹野遇溺
96年後9-10月	體育館（スタジアム）	無	虹野完全投入地看棒球比賽
修學旅行中	旅行地點的酒店	微笑、一同行動（一緒に行動）	照顧病倒的虹野
冬天	商店街精品店（ショッピング街ファンシーショップ）	無	虹野照顧迷路兒童
穿冬校服的季節	學校內	面紅	給你造便當（多次發生、體調+10）

對答表

地點	好惡	情況	問題	答案	印象
附近公園	Δ			任何答案也可	–
きらめき中央公園	Δ	植樹小徑	這樣的小徑最適合盡情地跑步……（こういう道だったら、気持ちよく走れそうね）	是啊，心情也好起來。（そうだね。気持ちよさそうだね）	▲
		水池	好美麗的水池哩……（綺麗な池ね）	是啊，我們休息一會吧。（そうだね。休んでいこう）	Δ
		櫻花開時（毎年3-5月）	已經開花了……（もう、満開…）	真可惜，我還想吃個便當啊。（残念、お弁当食べたかったよ）	▽
商店街（ショップ街）	–	時裝店（ブティック）	我一向不太會揀服裝……（私って、洋服に無頓着なほうなの）	那跟妳一起揀吧。（それなら、俺も一緒に見るから）	Δ
			偶已來購購物就買了那麼多……（たまに、買い物に来ると、たくさん…）	讓我給你拿吧。（持ってあげるよ）	Δ
		精品店（ファンシーショップ）	這個很可愛吧？（これ可愛いね？）	嗯，這個很襯虹野妳啊。（うん、虹野によく似合うよ。）	▲
			我很少買飾物的……（あまりアクセサリーとか買わないから…）	這條色彩豐富的怎麼樣？（このカラフルなのはどう？）	Δ
		電子零件店（ジャンク屋）	哦，有這麼樣的地方的嗎？（へぇ、こんな所もあったのね）	只是，氣氛有點可怕而已。（ちょっと、雰囲気悪いけど）	Δ
			無論何時來我都覺得這裏得可怕。（何度来ても、すごい雰囲気ね）	對不起，我很快便買完。（ごめんね。すぐ済むから）	Δ
水族館	Δ	平時	有很多美麗的魚啊。（綺麗なお魚が、たくさんいるね）	是啊，很美麗啊（本当、綺麗だね）	Δ
			魚的眼看起來總是沒精打采的……（魚の目って、やる気がないように…）	説起來也很像是那様哩。（そう言われればそうかな？）	Δ
		海豚表演後（イルカショー）	剛才的海豚表演真好看。（今見てきた、イルカのショー。面白かった…）	海豚聰明嘛。（イルカって頭良いねぇ）	Δ
動物園	▼	平時	我總覺得這些動物很可憐的，對嗎？（なんだか、動物が可哀相じゃない？）	被困起來，很可憐啊。（閉じ込まられて、可哀相だね）	Δ
			動物園真大啊，行得份外疲倦。（動物園は広くて、わりと疲れるね）	給點根性多行一會吧。（根性で、もうちょっと回ろうよ）	Δ
		樹熊館（コアラ館）	剛才看的樹熊很可愛啊。（今見てきた、コアラ、可愛いかったね）	真的很可愛啊。（本当。可愛いだよね）	Δ
植物園	▼	平時	這裏有很多美麗的花哩。（綺麗なお花がたくさんあるね）	看見這些花心境也平靜下來。（花を見てると、心が和むね）	Δ
			花朵真可以令周圍的氣氛開朗起來哩。（お花って、雰囲気を明るくするようね）	有時也因為那樣而令心情變得開朗哩。（元気づけられるときがある）	Δ

太空館（プラネタリウム）	△	平時	我覺得星星很有神秘感……（星って、神秘的だと思うな…）	那是數億年前的光芒啊。（何億年も前の輝き何だよね）	△
			呀，那叫甚麼星座？（あれは何っていう星座）	那叫天琴座啊。（あれは、琴座だよ）	理系120以上／△
美術館	▼	平時	這裏有很多畫哩。（絵がたくさんあるね）	這張畫你覺不覺得很美麗？（この絵、綺麗だと思わな？）	△
			怎樣才能夠畫出來呢……（どうしたら、こんなに上手な絵が描ける…）	全靠不停苦練啊。（練習あるのみだよ）	△
		著名畫家展（95年9-11月）	這個人的畫我也看過的啊。（この人の絵なら、私も知っているわ）	因為他是有名的畫家嘛。（有名な画家だからね）	△（二次以後▼）
		彫刻展（97年3-5月）	我覺得這個很精采，可是……（上手だとは思うけど、いいところが…）	這就是所謂的躍動感吧。（一瞬の躍動美って奴かな）	△（二次以後▼）
		加基展（97年9-11月）	你喜歡這種畫的嗎？（こういう絵、好きなの？）	我也不是太喜歡的哩。（あ、あまり好きじゃないよね）	▽（二次以後▼）
圖書館	－	平時	大家都很安靜地溫習哩。（みんな静かに勉強しているね）	那我們也安靜地溫習吧。（俺達も静かに勉強しよう）	△
			你有甚麼要找的書？（なにか探しものの本は？）	我在找這本文學書。（この文学書を探しているんだ）	▽
遊戲機中心（ゲームセンター）	－	遊戲機攤位（ビデオゲームコーナー）	我幾沒有來過這種地方。（私、こういう所には、ほとんど来ないの）	最近也有很多女孩子來這種地方的啊。（最近は、女の子も結構来てるよ）	△
			有甚麼遊戲好玩？（どんなゲームが面白いの？）	射擊遊戲怎樣？（シューティングなんてどう？）	△
		賭博遊戲攤位（メダルゲームコーナー）	我很喜歡跟人決勝負的事……（私、勝負事って、わりと好きだから…）	虹野同學妳一定沒問題的。（虹野さんだって、大丈夫だって）	△
			這裏有好多女孩子哩。（わりと女の子が多いのね）	嗯，最近很多哩。（うん、最近多いね）	△
保齡球場（ボーリング場）	△	平時	好難打出直線球哩。（なかなか、ストライクが取れないね）	努力的話一定打得到的。（頑張れば、きっと取れるよ）	△
			噢，變成大分瓶了。（あーん、スプリットになっちゃた）	虹野同學加油啊！（虹野さん頑張れ）	△
卡啦OK（カラオケ屋）	▽	平時	我唱得很差吧？（私の歌、下手だったでしょう？）	很能唱出那種感覺啊。（結構感じ出てたよ）	△
			怎樣才能唱得好呢？（どうしたら、歌が上手になるのかな）	全靠不停苦練啊。（練習あるのみだよ）	△
遊樂場	－	過山車（ジェットコースター）	不太可怕哩。（あまり、怖くなかった）	對啊，不太恐怖。（そうね、あんまりね）	△
			好開心啊。（すごく、気持ちいいね）	這就是所謂破風的感覺嗎？（風を切る感覚って奴だな？）	△
		鬼屋（ゴーストハウス）	好恐怖哩。（わりと怖かったね）	跟我在一起就不怕吧。（俺がいるから大丈夫だっただろ）	▲
			你覺得那些立體影像美麗嗎？（立体映像が綺麗だったと思わない？）	真的很美麗啊。（本当、綺麗だったね）	△
		摩天輪（大觀覽車）	遠處也看得很清楚哩。（遠くまで、よく見えたね）	我就只看着妳……（虹野の顔ばかりみていたから…）	▲
			上到高處是不是搖得很利害？（高いところで、すごく揺れなかった？）	這架摩天輪沒有根性哩。（この観覧車、根性がないね）	▲
		超人表演（ヒーローショー，96年3月後每個月首星期日）	跟小孩子一起看好羞人啊……（子供と一緒に見ているのが、恥ずかしかった）	對不起，因為我想看……（ごめんよ。俺が見たかったんだ）	▽
			穿着戲服的人看來很辛苦哩。（ぬいぐるみを着ている人、大変そうね）	我聽說他們很辛苦的啊。（大変だって、聞いたことあるよ）	▽
		絕叫機械BIBIRU（絶叫マシンビビール，97年3月後）	好、好驚險啊。這個我夠了。（す、すごいね。私は、これはもういいわ）	妳不打緊吧？臉色也青了。（大丈夫？顔が青いよ）	△
			我、我不想再坐了。（もう、乗りたくないわ）	對不起，還是不玩好了。（ごめん、やっぱり止めよう）	△
		體感機械VIRTUAL SHIP（体感マシンバーチャルシップ，97年12月後）	真的有太空旅行的感覺啊。（本当に、宇宙旅行してる気分だったね）	隕石來的時候真的嚇一跳啊。（イン石が来た時、びびったよ）	▲
			再多一點這樣的東西就好了（もっと、こういう乗り物が増えるといいね）	我也是那樣想。（そう思うよ）	△
		晚間花車巡遊（ナイトパレード，每年8月）		請她去看花車巡遊。（パレードを誘う）	△
泳池（プール）	△	（每年暑假）	這件泳衣怎麼樣？（この水着どうかな？）	妳那泳衣很可愛啊。（その水着可愛いね）	▲
			我不太會游水的。（私、あんまり泳げないんだ）	我來教妳吧。（俺が教えてあげるよ）	運動40以上／△；以下／▼
海灘	△	（每年暑假）	曬得太久會很痛的啊。（あんまり、焼きすぎると痛くなっちゃうよ）	嗯，要適可而止哩。（うん。程々にしないとね）	△
			虹野睡着了。（虹野が、気持ちよさそうに寝てるの）	用果汁凍她的臉（ジュースを頬にあてちゃえ）	△
神社	△	緣日（每年8月首星期日）		稱讚她的浴衣（浴衣を誉める）	▲
		（97年8月3日）	好美麗的煙花啊。（綺麗な花火ね）	那叫昇龍亂七變化。（昇り龍乱れ七変化って奴だね）	▲
溜冰場（スケート場）	△	（每年寒假）	我不太會溜冰的。（私、あんまり滑れないんだ）	我來教妳吧。（俺が教えてあげるよ）	▲
			冰溶了，滑倒便不得了。（氷りが溶けてるね。転んだら大変）	讓我來扶着妳吧。（俺が支えてあげるから）	▲
滑雪場（スキー場）	△	（每年寒假）	你滑雪了得嗎？（スキーは上手なの？）	滑雪是我的擅長。（スキーなら俺に任せてくれ）	運動100以上／▲；以下／▼
			怎樣？這滑雪裝很怪嗎？（どう？スキーウェア変じゃない？）	很合襯、很可愛啊。（よく似合って、可愛いよ）	▲
體育館（スタジアム）	▲	棒球（96、97年4-5、7-10月）	我很喜歡看棒球比賽的。（野球見るのって、大好きなの）	我還是喜歡打棒球。（実際にプレイするほうがいいな）	△
			你看見嗎？剛才這一球打得很好啊。（ねぇ、見た？今のすごいプレイね）	不愧是職業賽。（さすがのプロだね。）	△
		摔角（96、97年3、6、11月、98年1月）	一見到他們那麼賣力作戰……（一生懸命戦っているのを見ると…）	努力奮鬥的人真好啊。（頑張っている人って、いいよね）	△
			すごい、怪我してる見たい。ねぇ、大丈夫かな？	根性が違うからね、大丈夫だよ。	▲
電影院	－	猴子野牛（モンキーバイソン）	（感想）	剛才的電影很悶吧？（今の映画、つまらなかったね？）	▽
		達瑪的假期（ダーマの休日）	（感想）	剛才的電影很悶吧？	▽
		鐵山靠	（感想）	剛才的電影很有趣吧？（今の映画、面白かつたね？）	▲
		冰之女豹	（感想）	剛才的電影很普通吧？（今の映画、まあまあだったね？）	△
		加柏超人（カンパンマン）	（感想）	剛才的電影很悶吧？	▽
		0077-金眼	（感想）	剛才的電影很有趣吧？	▲
		控訴（告訴）	（感想）	剛才的電影很普通吧？	△
		MOON GATE（ムーンゲート）	（感想）	剛才的電影很有趣吧？	▲
		死靈的雄叫	（感想）	剛才的電影很悶吧？	▽
		房客一族（ワンルームス）	（感想）	剛才的電影很普通吧？	△
		在我入睡的時候（私が寝てる間に）	（感想）	剛才的電影很普通吧？	△
音樂會場	－	KNM交響樂團	（感想）	這音樂會很悶吧？（コンサート、つまらなかったね？）	▽
		森田勝里	（感想）	這音樂會很普通吧？（コンサート、まあまあだったね？）	▽
		外田裕也	（感想）	這音樂會很普通吧？	▽
		多黑摩委	（感想）	這音樂會很有趣吧？（コンサート、良かったね？）	▲
		波室波惠	（感想）	這音樂會很普通吧？	▽
		X-NIPPON	（感想）	這音樂會很有趣吧？	▲
		KNM交響樂團	（感想）	這音樂會很悶吧？	▽
		B's	（感想）	這音樂會很普通吧？	▽
		SWAP	（感想）	這音樂會很普通吧？	▽
		KNM交響樂團	（感想）	這音樂會很悶吧？	▽
		酒亂9	（感想）	這音樂會很普通吧？	▽
		JUMP（ジャンプー）	（感想）	這音樂會很有趣吧？	▲

紐緒結奈

個人資料

出生日：7月7日
星座：巨蟹座
血型：A型
身高：161公分
三圍：
95年：B84、W58、H84
96年：B84、W59、H84
97年：B85、W59、H86
所屬學部：電腦部或科學部
興趣：研究可征服全世界的東西
電話號碼：AAA-CCBC
未來出路：一流企業



出場條件

理系60點以上（結識3人後85點以上）實行理系指令／加入她所屬的學部後學部經驗值超過21／加入她所屬的學部後參加夏合宿

生日禮物

95年：第6代電腦的理論書籍（第6世代コンピュータ理論の本）
96年：高速幾何學論書籍（高速ジオメトリ理論の本）
97年：R20000晶片（R20000チップ）

聖誕禮物

95年：超級測量錶
96年：筆記簿型超級電腦
97年：手提原子爐

對象參數（理想點／底線）

體調	30-50左右
文系	100左右（—／—）
理系	130（178／50）
藝術	90-100左右（—／—）
運動	100左右（—／—）
雜學	100左右（—／—）
容姿	110左右（178／50）
根性	100左右（—／—）
壓力	30以下

事件表

發生時間	發生地點	發生條件	事件
96年3月以後每月的第一個星期日	遊樂場超人SHOW（ヒーローショー）	無	阻礙超人表演（多次發生）
96年春天	動物園	無	紐緒被樹熊襲擊
97年夏天	保齡球場（ボーリング場）	無	操縱保齡球計分機
96年秋天	遊戲機中心賭博攤位（ゲームセンターメタルゲームコーナー）	無	出術賺取金幣
修學旅行	北海道	一同行動（一緒に行動）	跟外星人戰鬥
12月	商店街電子零件店（ショッピング街ジャンク屋）	無	紐緒狂熱地購買電子零件（多次發生）
穿冬季校服時候	學校天台	面紅	紐緒為找不到創作靈感而煩惱
98年2月28日	附近公園	達到紐緒向你示愛的條件	以真世界征服機械人跟你作最後決戰

對答表

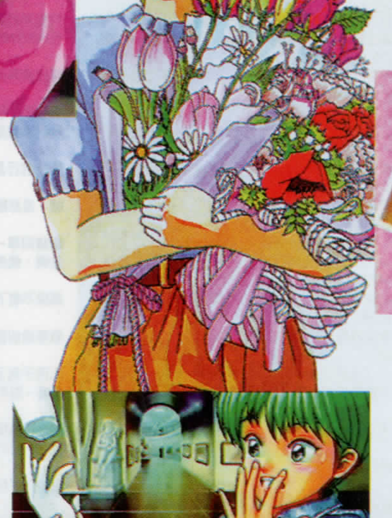
地點	好惡	情況	問題	答案	印象
附近公園	▽			任何答案也可	–
きらめき中央公園	–	植樹小徑	景色真好，我腦中開始浮現些新構思……（わりといい景色ね。いい考えが…）	那就安靜地行吧。（じゃ、静かにしてるよ）	△
		水池	看到水池，就想學習流體力學……（池を見ると、流体力学を勉強したいな…）	果然利害，想法與別不同。（さすが、考えことは違う）	▲
		櫻花開時（每年3-5月）	很美麗哩。（なかなか、綺麗じゃない）	之後這條路便會弄得很污糟的了。（後で、道路が汚くなるんだよね）	△
商店街（ショップ街）	▽	時裝店（ブティック）	這種模樣的衣服有哪樣好？（こんな形だけの服のどこがいいのかしら）	我也是這麼想。（俺も、そう思うよ）	△
			不知不覺的買了很多哩……（ついつい、たくさん買っちゃったわ）	讓我給你拿吧。（持ってあげるよ）	▽
		精品店（ファンシーショップ）	這種地方哪裏有趣？（こんな所、どこが面白いのかわからないわ）	原來紐緒同學不喜歡的。（紐緒さんは、嫌いなんだ）	▽
			這個很不錯嘛。（これなんてわりよ、いいわね）	吓，這個繫着子彈的？（えっ、この弾丸がついたやつ？）	△
		電子零件店（ジャンク屋）	購物的話始終這裏最好。（やっぱりショッピングといえばここね）	這種氣氛真令人禁不住。（この雰囲気がたまらないね）	▲
			無論何時這裏也是個好地方。（いつ来ても、いいところね）	還有更好的地方啊。（もっといい所があるんだ）	△
水族館	–	平時	真想要這麼多魚來做研究。（研究用にこのぐらい欲しいわね）	有這個數量便足夠了。（これだけいれば、十分よ）	▲
			你覺不覺得鯊魚很可愛？（鮫って、いいと思わない?）	不過，鯊魚很可怕。（でも、鮫って怖いよね。）	△
動物園	△	海豚表演後（イルカショー）	剛才的海豚表演……（今見てきたイルカのショー…）	妳不怕海豚的牙？（イルカの歯って怖くない？）	▲
		平時	真想要這麼多動物來做研究。（研究用にこのぐらい動物欲しいわね）	有這個數量便足夠了。（これだけいれば、十分だろうね）	△
			你對獅子有甚麼感想？（ライオンってどう思う？）	算是最強的動物吧……（最強の動物かな…）	△
		樹熊館（コアラ館）	你覺得剛才的樹熊怎樣？（今見てきた、コアラどう思った？）	牠的眼睛恐怖啊。（目が怖かったよ）	△
植物園	△	平時	真想要種這麼多花來做研究。（研究用にこのぐらい育てておきたいわね）	用在甚麼研究上？（なんの研究に使うの？）	▲
			真想試試改造食蟲植物。（食虫植物を改造してみたいわね）	妳打算做些甚麼出來？（何を造る気？）	▽
太空館（プラネタリウム）	△	平時	終有一天，這些星星要成為我的東西……（いずれは、この星々も私のもの…）	成功的話就好了。（そ、そうなるといいね）	▲

			你知道那叫甚麼星座嗎？（あれは何っていう星座かわかる?）	那叫天琴座啊。（あれは、琴座だよ）	理系120以上／△
美術館	–	平時	真正的天才沒有享受藝術的心的話……（真の天才は、芸術を楽しむ心を持たなく…）	這張畫你覺不覺得很精采？（この絵、素晴らしいと思わない?）	▲
			畫畫也不錯嘛。（絵を描くのもいいわね）	好啊，真想看看。（いいね、見てみたいよ）	▽
		著名畫家展（95年9-11月）	這個人的繪畫才能跟我有共通點……（この人の絵の才能に、私と共通するもの…）	大家都是天才嘛。（両方とも、天才だもんね）	▲（二次以後▼）
		彫刻展（97年3-5月）	我的像造成這個樣子好嗎？（私の彫像も、こんな感じにしようかしら）	造好了的話一定很有型的。（出来たら、かっこいいだろうね）	▲（二次以後▼）
		加基展（97年9-11月）	這幅畫很調和哩。（なかなか落ちつく絵ね）	妳對畫的趣味也很廣泛嘛。（わりと絵の趣味広いね）	△（二次以後▼）
圖書館	△	平時	我有些東西要找……（私は、調べものがあるから、勝手に本でも…）	我來幫妳吧。（俺も、手伝うよ）	▽
			這間圖書館的資料不太足夠哩。（この図書館では、資料が足りないわ）	甚麼資料不足夠？（どんな資料が足りないの？）	▽
遊戲機中心（ゲームセンター）	–	遊戲機攤位（ビデオゲームコーナー）	這種東西真無聊。（こんなもの、くだらないわね）	那我們去吧。（そ、それじゃ、帰ろうか…）	▽
			有甚麼遊戲好玩？（どんなゲームが面白いと思ってるの?）	玩射擊遊戲吧。（シューティングだよ）	▽
		賭博遊戲攤位（メダルゲームコーナー）	又不是真的錢，哪裏有趣？（本当のお金じゃないのに、楽しいの?）	這樣的行為也很有趣的啊。（こういう行為が楽しいんだよ）	▽
			這種東西以計算機運算規則分析的話……（こんなもの、アルゴリズムを解析すれば…）	哦，是那樣嗎。（ふーん、そうなんだ）	▽
保齡球場（ボーリング場）	–	平時	分開了兩邊哩。（左右に分かれちゃったわね）	紐緒同學一定做得到的。（紐緒さんなら取れるって）	▽
			偶已活動一下身體，頭腦也會靈活一點（たまに、身体を動かすのは、頭の回転にいいわね）	是啊，偶然一次。（そうそう、たまりはね）	△
卡啦OK（カラオケ屋）	▽	平時	我不唱歌的，你隨便唱唱吧……（私は、歌わないから、勝手に歌っていい…）	那就不唱了。（それじゃ、やめよう）	△
			全都是會溶掉腦子的音樂哩。（脳が溶けそうな音楽ばかりね）	敘事曲的話怎樣？（バラード系ならどうかな？）	▽
遊樂場	▽	過山車（ジェットコースター）	真無聊。（全然つまらないわ）	太孩子氣了。（あんなの子供だましだね）	▽
			乘多少次還是覺得無聊。（何度、乗ってもつまらないわ）	是嗎。對不起。（そ、そう、ごめんね）	▽
		鬼屋（ゴーストハウス）	始終覺得好無聊。（やっぱり、つまらなかったわね）	我也是那樣想。（俺も、そう思うよ）	▽
			看多少遍都是那麼無聊。（何度見ても、つまらないわ）	是嗎。對不起。（そ、そう、ごめんね）	▽
		摩天輪（大觀覽車）	我覺得這好像很浪費時間。（すごく時間の無駄をした気分ね）	真的，好想睡啊。（本当、眠かったよ）	▽
		超人表演（ヒーローショー，96年3月後每個月首星期日）	沒甚麼好做。（何もすることがないわね）	讓腦子休息一下怎樣？（頭を休めたら？）（會有事件發生）	△
		絕叫機械BIBIRU（絶叫マシンビビール，97年3月後）	既不恐怖，又不有趣。（そんなに怖くもないし、面白くもないし）	完、完全不可怕啊（ぜ、全然怖くなかったね）	▽
			我的實驗比這個還驚險。（私の実験の方が、スリルがあるわ）	那好像很有趣哩。（それは、面白そうだね）	△
		體感機械VIRTUAL SHIP（体感マシンバーチャルシップ，97年12月後）	欠了一點真實感哩。（ちょっと、リアリティーに欠けるわね）	吓？是嗎？（えっ？そう？）	▽
			我然被這種機械所蒙騙……（こんな機械で、だまされる自分が…）	只是今天身體不好而已。（今日は体調が悪かったんだよ）	△
		晚間花車巡遊（ナイトパレード，每年8月）		裝作不知的回去。（知らない振りして帰る）	▽
泳池（プール）	–	（每年暑假）	（感想）	妳那泳衣很性感啊。（その水着セクシーだね）	▲
			我不游水了。（私は泳がないわよ）	不要緊。（別に、かまわないよ）	▽
海灘	–	（每年暑假）	我有點事情想到查去查一查。（ちょっと、調べたいことがあるのよ。）	妳要調查甚麼？（何を調べるの？）	△
			熱得頭腦也遲鈍了。（暑くて、頭がほけそうね）	我買些果汁回來吧。（ジュースでも買ってくるよ）	△
神社	–	緣日（每年8月首星期日）（97年8月3日）	好美麗哩。（なかなか、綺麗じゃない）	那叫昇龍亂七變化。（昇り龍乱れ七変化って奴だね）	▲
溜冰場（スケート場）	▽	（每年寒假）	不會溜冰一定很怪的吧……（滑れないのが、さぞかしおかしいでしょう…）	沒有這回事。（そんなこと有る訳無いよ）	▲
			帶我來這麼多次，真的那樣好玩嗎？（何度も連れて来て、そんなに楽しい？）	下次我會注意的。（今度から、気を付けるよ）	▽
滑雪場（スキー場	×	（每年寒假）			
體育館（スタジアム）	▼	棒球（96、97年4-5、7-10月）	棒球有怎麼會有趣的？（野球がどこが面白いの？）	紐緒同學妳不喜歡的嗎？（紐緒さんは嫌いなの？）	▽
			這是尼樣分勝負的？（どうなったら、勝負がつくの?）	那是……（開始説明）（それはね、（説明する））	▽
			這個比棒球有趣，但……（ま、野球よりは面白いけどやっぱり…）	那方面無聊呢？（どの辺がつまらないの？）	▽
		摔角（96、97年3、6、11月、98年1月）	摔角手都有副個強壯的身體……（プロレスラーって、良い身体してるわ）	怎麼啦？突然這樣說。（どうしたの、突然）	△
電影院	△	猴子野牛（モンキーバイソン）	（感想）	剛才的電影很悶吧？（今の映画、つまらなかったね？）	▼
		達瑪的假期（ダーマの休日）	（感想）	剛才的電影很悶吧？	▼
		鐵山靠	（感想）	剛才的電影很有趣吧？（今の映画、面白かったね？）	△
		冰之女豹	（感想）	剛才的電影很普通吧？（今の映画、まあまあだったね？）	△
		加柏超人（カンパンマン）	（感想）	剛才的電影很悶吧？	▼
		0077-金眼	（感想）	剛才的電影很有趣吧？	△
		控訴（告訴）	（感想）	剛才的電影很普通吧？	△
		MOON GATE（ムーンゲート）	（感想）	剛才的電影很有趣吧？	△
		死靈的雄叫	（感想）	剛才的電影很普通吧？	△
		房客一族（ワンルームス）	（感想）	剛才的電影很悶吧？	▼
		在我入睡的時候（私が寝てる間に）	（感想）	剛才的電影很悶吧？	▼
音樂會場	▽	KNM交響樂團	（感想）	這音樂會很有趣吧？（コンサート、良かったね？）	▲
		森田勝里	（感想）	這音樂會很悶吧？（コンサート、つまらなかったね？）	▼
		外田裕也	（感想）	這音樂會很悶吧？	▼
		多黑摩委	（感想）	這音樂會很普通吧？（コンサート、まあまあだったね？）	▽
		波室波惠	（感想）	這音樂會很悶吧？	▼
		X-NIPPON	（感想）	這音樂會很悶吧？	▼
		KNM交響樂團	（感想）	這音樂會很有趣吧？	▲
		B's	（感想）	這音樂會很普通吧？	▽
		SWAP	（感想）	這音樂會很悶吧？	▼
		KNM交響樂團	（感想）	這音樂會很有趣吧？	▲
		酒亂9	（感想）	這音樂會很悶吧？	▼
		JUMP（ジャンプー）	（感想）	這音樂會很悶吧？	▼

清川望

個人資料

出生日：12月3日
星座：人馬座
血型：A型
身高：163公分
三圍：
95年：B82、W58、H83
96年：B83、W58、H83
97年：B83、W59、H84
所屬學部：水泳部
興趣：緩步跑
電話號碼：ABB-CBAB
未來出路：接受企業財團支持成為職業運動員



出場條件

運動和根性31點以上（結識3人後71點以上）實行運動指令／加入她所屬的學部後學部經驗值超過21／加入她所屬的學部後參加夏合宿

（詩織在水泳部時便不會出場）

特殊結局

當你以同一個檔案第二次追求到清川的時候，她的示愛畫面會有所不同，她會為你留長髮。

生日禮物

95年：花束
96年：絲帶（リボン）
97年：裙子（スカート）



聖誕禮物

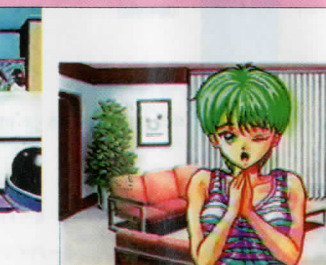
95年：健康飲品
96年：健腕器
97年：健康套裝

對象參數（理想點／底線）

體調	40-60左右
文系	100左右（—／—）
理系	100左右（—／—）
藝術	100左右（—／—）
運動	128（128／50）
雜學	100左右（—／—）
容姿	100以上（—／—）
根性	100（128／50）
壓力	30以下

事件表

發生時間	發生地點	發生條件	事件
97年春季	美術館	無	弄壞了彫刻品
暑假	無人島（海灘）	運動150以上、面紅	清川給落雷嚇倒而倚在你身上
運動祭	園圃	面紅	清川保護園圃
穿夏季校服的時候	學校	面紅	遇到正在搬運資料的清川
96年秋天	植物園	無	告訴你仙客來（シクラメン）的含意
96年冬天	保齡球場	無	給清川亂投的保齡球擲中



對答表

地點	好惡	情況	問題	答案	印象
附近公園	▽			任何答案也可	—
きらめき中央公園	—	植樹小徑	在這裏跑步的話心情很暢快的啊。（ここを走るのが気持ちいいんだ）	下次我們一起來跑步好嗎？（今度、一緒に走ろうか？）	▲
		水池	以前我曾在這裏救過一個遇溺的人……（昔ここで、溺れた人を助けたことが…）	不愧是清川同學哩。（さすが、清川さんだね）	▲
		櫻花開時（每年3-5月）	哇，好美麗啊。（うわぁ、綺麗だね）	清川同學也很漂亮啊。（清川さんも綺麗だよ）	▲
商店街（ショップ街）	△	時裝店（ブティック）	這雖然很可愛，不過對我來說……（可愛いけど、私には…）	因為清川同學可愛，所以也很合襯（清川さん、可愛いから似合うよ）	△
			因為總是忙着學部的事，所以一買便買了那麼多……（いつも部活で忙しいから、ついたくさん）	讓我給你拿吧。（持ってあげよ）	▲
		精品店（ファンシーショップ）	有很多小飾物哩。（色んな物があるね）	都很襯清川同學妳啊。（どうも、清川さんに似合うよ）	△
			哪件飾物跟我合襯呢？（どんなのが似合うかな？）	銀製的念珠怎樣？（銀のロザリオなんてどう）	△
		電子零件店（ジャンク屋）	這裏好利害啊。（何だかすごいな）	我們還是走吧？（やっぱり帰ろうか？）	▽
					▼
水族館	△	平時	如果能夠游到那麼快的話……（このぐらい速く泳げればな…）	清川同學一定做得到的。（清川さんなら、きっと出来るよ）	▲
			有條很美麗的魚啊。（すごく綺麗な魚がいたぜ）	清川同學也是啊。（清川さんもね）	▲
		海豚表演後（イルカショー）	剛才的海豚表演好有趣啊。（今の、イルカのショー。面白かったな）	海豚聰明嘛。（イルカって頭良いねぇ）	△
動物園	—	平時	被困在籠裏好可憐啊……（何か、オリに閉じこめられて、可哀相だ…）	嗯，我想也是。（うん、そう思うよ）	△
			你看，有隻很怪的動物啊。（ほら、見て。変な動物がいるぜ）	是啊，真古怪的動物。（本当。可愛いよね）	△

植物園	△	樹熊館（コアラ館）	樹熊真可愛啊。（コアラ可愛いかったね）	真的很可愛啊。（本当。可愛いだよね）	▽
		平時	這裏有很多我很喜歡的花啊。（私の好きな花がいっぱいあるな）	妳很喜歡花哩。（花好きなんだね）	△
			真想拿這朵花回家裝飾啊……（この花、家に飾りたいな…）	清川同學真可愛。（清川さんって可愛いね）	▲
太空館（プラネタリウム）	－	平時	星星真是浪漫啊。（星って、ロマンティックよね）	那是數億年前的光芒啊。（何億年も前の輝き何だよね）	△
			呀，那叫甚麼星座？（あれは何っていう星座）	那叫天琴座啊。（あれは、琴座だよ）	理系120以上／△
美術館	－	平時	這裏有很多美麗的畫哩。（素敵な絵がたくさんあるね）	這張畫你覺不覺得很精采？（この絵¢f晴らしいA麗だと思わない）	△
			怎樣才能夠畫出來呢……（どうしたら、描けるの…）	全靠不停苦練啊。（練習あるのみだよ）	▽
		著名畫家展（95年9-11月）	我曾看過這個人的畫啊。（この人の絵、見たことあるよ）	我也經常看到。（よく見てるね）	△（二次以後▼）
		彫刻展（97年3-5月）		（一定會發生事件）	－（二次以後▼）
		加基展（97年9-11月）	我不太喜歡這種畫……（うわぁ、私こういう絵苦手だな）	是、是嗎，對不起。（そ、そうだよね。ごめんね）	△（二次以後▼）
圖書館	▽	平時	我受不了這種氣氛。（私、こういう雰囲気だめなんだ）	那就走吧。（それじゃ、止めよう）	△
			還是別留在這裏吧。（なぁ…やっぱり、やめようぜ）	假如你真的那樣不喜歡的話……（そんなに嫌いなら…）	▽
遊戲機中心（ゲームセンター）	－	遊戲機攤位（ビデオゲームコーナー）	雖然我很少玩遊戲，但看來得有趣嘛。（あんまりゲームなんてしないけど、結構…）	清川同學打得很好嘛。（うまいね、清川さん）	△
			哪種遊戲最好玩呢？（どんなゲームが一番面白いんだろう？）	玩射擊遊戲吧。（シューティングだよ）	△
		賭博遊戲攤位（メダルゲームコーナー）	一見到決勝負的事情我很快便會興奮起來。（勝負事は、すぐ熱くなっちゃうんだ）	妳的鬥爭心真的激烈啊。（闘争心が激しいんだね）	△
保齡球場（ボーリング場）	△	平時	相當多女孩子嘛。（わりと女の子来てるんだ）	就是清川同學也來嘛。（清川さんだって、来てるじゃん）	▽
			噢，變成大分瓶了。（あっ、スプリットになっちゃうんだ）	清川同學一定做得到的。（清川さんなら取れるって）	△
			成功了，全中哩！（やったーっ、ターキーだぜ）	清川同學打得太好了。（清川さん、やるね）	△
卡啦OK（カラオケ屋）	－	平時	我唱得怎樣？（私の歌どう？）	很好啊，職業歌手一樣。（上手だったよ、プロみたい）	△
			下一首唱甚麼歌呢？（次はなんの歌にしようかな？）	搖滾樂曲怎樣？（ロック系ならどうかな？）	△
遊樂場	－	過山車（ジェットコースター）	有點兒可怕啊。（結構、怖かったね。）	畢竟也是個女孩子啊。（やっぱり女の子だね）	▲
			乘幾多次也好都是那麼可怕的。（何度、乗っても怖いよ）	是嗎。對不起啊。（そうだね、ごめんね）	△
		鬼屋（ゴーストハウス）	好有趣啊。（結構、面白かったね。）	我也是這樣想。（俺も、そう思うよ）	▲
			去過幾次之後就會開始習慣。（何回も入ると、慣れちゃうな）	是啊。（そうだね）	▽
		摩天輪（大觀覽車）	風景真好。（いい眺めだったな）	我就只看着妳……（清川さんの顔ばかりみていたから…）	▲
			上到高處就搖晃得很利害……（高いところで、すごく揺れた…）	都被清川同學吸引住嘛。（清川さんに気を取られてたから）	▲
		超人表演（ヒーローショー，96年3月後每個月首星期日）	跟小孩子一起看不羞人的嗎？（子供と一緒で、恥ずかしくないか？）	不，雖然有點兒害羞（いや、恥ずかしいんだけどね）	▽
			穿着那些戲服好熱的啊。（ぬいぐるみって、すごい暑いんだってな）	嗯，很熱的啊。（うん。かなり暑いらしいね）	▽
		絕叫機械BIBIRU（絶叫マシンビビール，97年3月後）	好驚險啊。（すごく怖かったよ）	非常驚啊。（すごく、スリルあったよ）	▽
			坐了很多次還是不太習慣。（何度乗っても、ちょっと慣れないね）	不要那麼勉強啊。（あんまり、無理はいけないよね）	▽
		體感機械VIRTUAL SHIP（体感マシンバーチャルシップ，97年12月後）	好有趣啊。（すごく、面白かったね）	好有真實感啊。（すごい、現実感があったよね）	▲
			人類的感覺真的靠不住。（人間の感覚って、いい加減だよな）	這才領會得到啊。（思い知らされるね）	△
		晚間花車巡遊（ナイトパレード，每年8月）		請她去看花車巡遊。（パレードを誘う）	△
泳池（プール）	▲	（每年暑假）	（感想）	妳那泳衣很可愛啊。（その水着可愛いね）	▲
			來，盡情地游吧。（さあ、バリバリ泳ぐわよ）	一起游水吧。（一緒に泳ごうぜ）	△
海灘	▲	（每年暑假）	你也跟得上嘛。（良くついてこれたわね）	為了我兩單獨一起嘛。（二人っきりになる為さ）	▲
神社	△	緣日（每年8月首星期日）		稱讚她的浴衣（浴衣を誉める）	▲
		（97年8月3日）	好美麗的煙花啊。（綺麗な花火ね）	那叫昇龍亂七變化。（昇り龍乱れ七変化って奴だね）	△
溜冰場（スケート場）	▲	（每年寒假）	你溜冰了得嗎？（うまく滑れる？）	溜冰是我的擅長。（スケートなら俺に任せてくれ）	運動40以上／▲；以下／▼
			冰開始溶了。（氷が溶けてきてるな）	清川同學不要跌倒啊。（清川さんは転ばないからな）	△
滑雪場（スキー場）	▲	（每年寒假）	你滑雪了得嗎？（どのぐらい滑れるんだ？）	滑雪是我的擅長。（スキーなら俺に任せてくれ）	運動100以上／▲；以下／▼
			這件滑雪裝怎麼樣？（このスキーウェアどうかな？）	很合襯、很可愛啊。（よく似合って、可愛いよ）	▲
體育館（スタジアム）	▽	棒球（96、97年4-5、7-10月）	你喜歡看棒球比賽還是打棒球？（見るのと、実際にプレイするの…）	我還是喜歡打棒球。（実際にプレイするほうがいいな）	△
			剛才這一球打得很好啊！（今のプレイすごいな！）	不愧是職業賽。（さすがのプロだね。）	△
		摔角（96、97年3、6、11月、98年1月）	看見這些格鬥技，就熱血沸騰起來。（格闘技って、なんかゾクゾクするよな）	那是血氣的鼓動啊。（血が騒ぐんだよね）	△
			嘩，流血了。（うわぁ、血が出てるよ）	妳感到他的痛楚的嗎？（痛み感じてるのかな？）	▽
電影院	△	猴子野牛（モンキーバイソン）	（感想）	剛才的電影很普通吧？（今の映画、まあまあだったね？）	▽
		達瑪的假期（ダーマの休日）	（感想）	剛才的電影很有趣吧？（今の映画、面白かったね？）	▲
		鐵山靠	（感想）	剛才的電影很普通吧？	▽
		冰之女豹	（感想）	剛才的電影很普通吧？	▽
		加柏超人（カンパンマン）	（感想）	剛才的電影很悶吧？（今の映画、つまらなかったね？）	▽
		0077-金眼	（感想）	剛才的電影很普通吧？	▽
		控訴（告訴）	（感想）	剛才的電影很普通吧？	▽
		MOON GATE（ムーンゲート）	（感想）	剛才的電影很普通吧？	▽
		死靈的雄叫	（感想）	剛才的電影很悶吧？	▽
		房客一族（ワンルームス）	（感想）	剛才的電影很普通吧？	▽
		在我入睡的時候（私が寝てる間に）	（感想）	剛才的電影很有趣吧？	▲
音樂會場	△	KNM交響樂團	（感想）	這音樂會很普通吧？（コンサート、まあまあだったね？）	▽
		森田勝里	（感想）	這音樂會很悶吧？（コンサート、つまらなかったね？）	▽
		外田裕也	（感想）	這音樂會很有趣吧？（コンサート、良かったね？）	▲
		多黑摩委	（感想）	這音樂會很有趣吧？	▲
		波室波惠	（感想）	這音樂會很悶吧？	▽
		X-NIPPON	（感想）	這音樂會很有趣吧？	▲
		KNM交響樂團	（感想）	這音樂會很普通吧？	▽
		B's	（感想）	這音樂會很普通吧？	▽
		SWAP	（感想）	這音樂會很悶吧？	▽
		KNM交響樂團	（感想）	這音樂會很普通吧？	▽
		酒亂9	（感想）	這音樂會很普通吧？	▽
		JUMP（ジャンプー）	（感想）	這音樂會很有趣吧？	▼



LITTLE BIG ADVENTURE

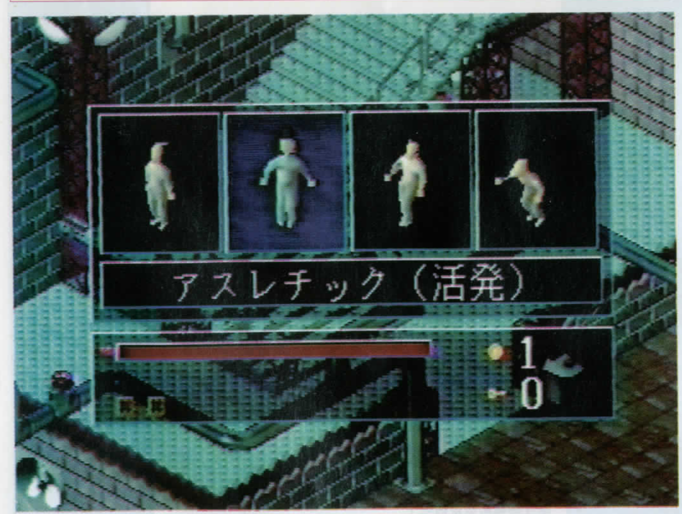
小小大冒險

製造商：EAV
售價：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK

AVG MEM

製作：蕃茄魚　撰文：ARES

相信有玩開電腦遊戲的讀者也會對《小小大冒險》這遊戲有些印像吧，因為這《小小大冒險》便是移植自其電腦版，不過可惜的便是遊戲的進行速度竟出奇地慢，相信有玩過電腦版的讀者也會感到此苦處吧。至於遊戲方面，玩者的目標首先便是逃離監獄，之後便是救回愛人及向這世界的獨裁者菲洛古博士作出反擊。



玩者的四種行動

遊戲中玩者是可開出一特別視窗的，而這視窗的主要功用便是決定當時以那一個行動模式來活動，因為於不同的環境中，玩者也要以適當的行動模式來活動，否則便不能作出有效的行動，甚至被敵人捉回或幹掉。此外玩者亦可在視窗中看到自己的生命及手上的金錢及道具數量。

NORMAL

通常的行動模式，一般來說會以此狀態跑到街上。可用以關關門戶及以○鍵來調查物件，以作出對話或取後道具。

ATHLETICS

活潑模式，在這狀態下人物的行動會變得較激烈，故多於需要快速行動時使用，但亦要小心因撞牆而受到損傷，在此行動中○鍵是作出跳躍。

AGGRESSIVE

攻擊模式，作出攻擊的模式，而攻擊方法可分為兩種，對付不同的敵人便需用以不同的方法，至於玩者可在OPTION中調教成自動選擇或手動選擇。

DISCLEAT

平靜模式，於一些環境中，玩者是需要不動聲色作出行動來達到一些目的的，故於特定的環境中便必要以此平靜模式活動。雖然在此模式中行動會靜些，但相動行動速度便減慢了不少，而此模式中按○鍵便會蹲下不動。

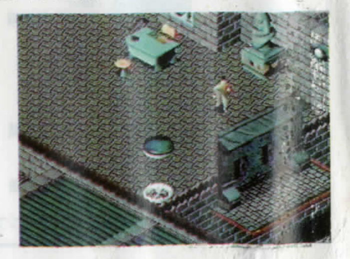
行動一：逃獄

在遊戲開始時，玩者是被困於一個牢房中的，但這時便會有一敵人乘着昇降機來到玩者頭上及於牢房的左角落下的，此時玩者便要切換到攻擊模式，並在對方到達地面時將之幹掉，而敵人被消滅後便會跌出一個金幣。跟着，玩者便要步上昇降機及離開牢房，但當到達盡頭時，另一名敵人便會於右上角出現及發現玩者，並且想開動警報。雖然對方的位置是右面而警鐘是在左面，但玩者亦要盡快將之消滅，否則警報一響便會死硬，而當打倒這敵人時便可取得一鑰匙。之後玩者便可跑下樓梯及於左面的閘口逃出。

當離開這囚室後，玩者面前的便是一條走廊，但當差不多到走盡頭時便要停步，因為在前面是有一名敵人的，而且如他發現玩者便會立刻按警報，到時便會有子彈射死玩者，由於警報器是在正前方的，故這時玩者應先待對方自己踱步到面前，或等對方行到達處時便跑到警報器附近，等他跑來時便將之幹掉。跟着，玩者便要步向右面及進入右面的房間，在房中，玩者可通過調查所有貯物櫃來取得不少道具及換了敵方的制服，之後，玩者便進入隔鄰的房間。同樣地，玩者亦是要冧低房中唯一的一名敵人及調查貯物櫃，跟着玩者便可離開及從警報器旁的通道繼續逃走，但此段記着小心，不要因高速亂竄而在樓梯上撞到。

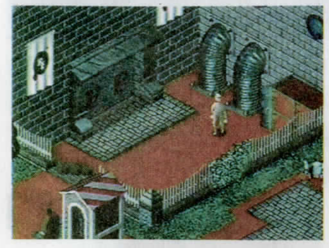
一面直去，玩者便會到達另一房間，由於玩者換了與對方一樣的衣服，故敵人亦不察覺玩者的身份，不過由於門後的敵人是在警報器旁的，故還是狠狠地先隊冧他吧，反正可以此補回HP。之後，在消滅另一敵人後玩者便可取得鑰匙離開，並逃出了監獄。





行動二：到酒吧取情報

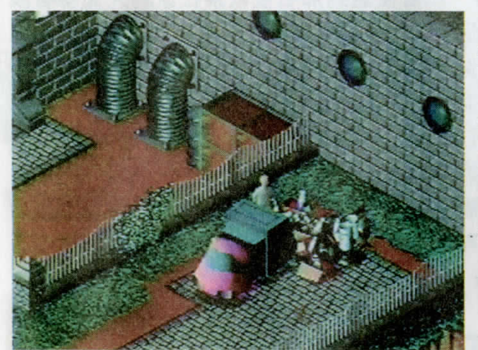
雖然玩者己離開了監獄，但其實是仍身處其範圍的，故跟着的目的便是逃回市中，但由於玩者這時是身穿監獄人員的制服，故跟本不能肆無忌彈地離開，於是在調查完門口兩條輸氣管便要步出門口及行到右面的通道。於通道的盡頭，玩者可看到有一堆垃圾及有垃圾車到來收垃圾，而在垃圾堆另一人的提點後，玩者便得悉了潛離的方法，就是以平靜模式蹲在垃圾上扮垃圾，跟着便隨着垃圾被運上車及安然離去。



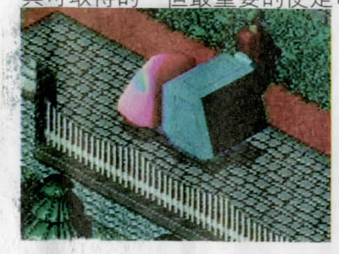


當成功離開後，玩者便先要離開垃圾堆，但在轉角位的白桶是可得到一補充HP的道具的。之後，玩者便可從牆上的兩張通告得悉敵方己在四周裝上新型的監察器，而玩者亦應更提高警覺。跟着，玩者便可從門口進入了通告後的屋內，在裏面玩者除可搜索到不少道具外，更從屋主處得悉要找回戀人便最好先到酒吧找。

當離開小屋後，玩者便踏上石磚路及向左進發，在此時，玩者便應先轉成活潑模式及立刻向左面進發，當跑下樓梯後便要立刻轉身繼續向下跑。至於在這段中，玩者便要小心第二層樓梯前及下方均有兩名敵人的，而且以玩者現在的能力是不能將之消滅的，故玩者唯一的對策便只有「逃」，否則便會被對方亂槍掃低。至於在逃下樓梯便亦仍要繼續向左狂奔，而玩者只要一直向前跑便可到達另一區。在到達別一區後，玩者便可繼續向前跑，但由於路中心會有一移動砲台向玩者攻擊，故玩者便不要在磚地下跑，改在右方的泥地前進。而當再到達盡頭時，玩者便要轉右及於右面到另一區，跟着玩者便要踏上右面的草地前進及在第一間屋後轉左，這時玩者便會見到一頭大象站在屋前，而左面便有一石堆。在這裏，玩者便可先跳上石堆，跟着便一級一級的跳上山坡，當到達山坡的頂部時，玩者只要向左行便可看到一個入口，而這個便是玩者老家的煙通了。



在縱身一躍後，玩者便回到家裏，而於家中其實是有大量道具可取得的，但最重要的便是可令玩者使用魔法的「魔法袍」及可作武器用的「魔術球」，至於在家中的右下角是有一貯物室的，而在酒桶處更有一秘密通道通到地洞，不過由於還未能進入地洞中的小屋，故玩者只是取了取道具便回去了。一切已準備妥當了，但由於玩者是仍被通輯的，故總不能大肆肆地由正門離開吧，於是玩者便返回煙通並從在那裏離去及向酒吧進發。

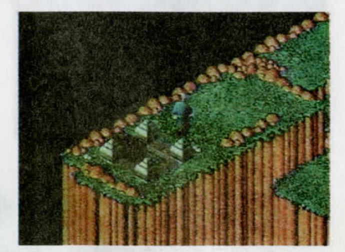






但在出了出口後，玩者便看到一台機械人正「恭候」着，於是玩者便在左面先跳到中段距離，跟着便向右面跳至盡頭。這時，由於機械人仍未行到右面，於是玩者便可跑低些及以魔術球將機械人消滅。之後，玩者便跑到地面，但此時屋前的大象竟突然想捉着玩者，至於當然是不能給牠捉到吧。跟着，玩者便依原路離開，而當回到前一區時，玩者便要選行右面及依磚路前進，於是不久後便會看到一小屋，而這便是酒吧。



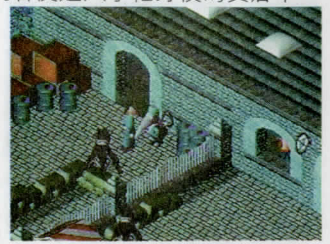


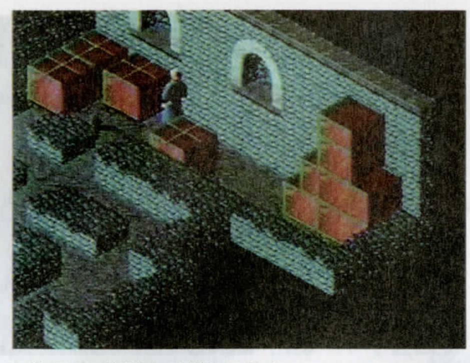
在進入酒吧後，玩者便從右面的樓梯跑到二樓，跟着便在右面遇到一頭大象，在與大象對話後，那傢伙竟説要喝一杯才説出玩者的戀人所在，於是玩者便行回樓梯口找那跳來跳去的酒保，而酒保便説一杯酒要10個金幣，故玩者在進入酒吧前要肯定自己有足夠金錢才可。跟着，酒保便拿酒給那大象，而大象喝後便説不久前曾看到玩者的戀人被送到另一個島，但由於她不是被送到一般囚犯身處的斯達迪露島，故看來有點古怪。之後，玩者立刻離開了酒吧，並且循磚路向下跑去，跟着便在路口向左轉，之後再右轉轉上及向左面的橋底跑去，雖然這裏是有一名敵人的，但由於玩者己有魔術球作攻擊，故應可從容通過。

行動三：到碼頭去

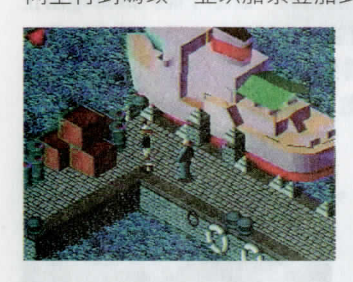
當進入橋底後，原來裏面便是碼頭，而玩者現在便要在此乘船到斯達迪露島，但在樓梯後卻有一大象看守，於是玩者便可在樓梯下以魔術球消滅牠及取得一鑰匙。之後，玩者便可前進及以剛得到的鑰匙通過閘門正式進入碼頭，而玩者亦在碼頭的右面盡頭找到一大象，但在談話後，大象卻要玩者代牠將貨倉中的四個木箱推至地上四個X印上。於是玩者便進入了牠身後的貨倉中，







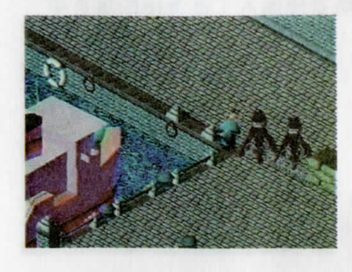
進入貨倉後，玩者便先從門口兩個桶中得到補充HP的道具，之後便將貨倉中的木箱推至地上的X印上，當完成後，玩者便步出貨倉，而那大象亦給了玩者一張船票。於是，玩者便向上行到碼頭，並以船票登船到布利斯巴魯島。

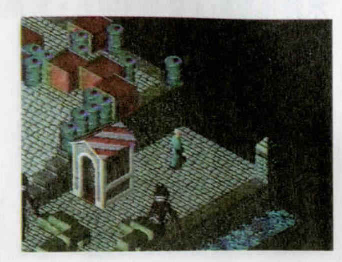




行動四：天文學者波布

當到了布利斯巴魯島，玩者便落船及步出碼頭，但在轉角位中玩者看到有一身穿黃色方服的大象守衛，於是玩者便在角位以魔術球幹掉牠，之後玩者便在角位的路障間跳到另一邊的通道。在通道上，其實右面是有路障阻着的，而唯一的去路便在左面，不過問題便是有一名守衛守在那裏，故玩者便要先將對方擺平。之後，玩者便繼續向前進發，而在前方玩者便看到一建築物，於是玩者便進入及跑到天台，而在天台的盡頭，玩者只要跳上木箱便可在桶中得到不少道具。於補給後，玩者便可跳到碼頭邊，而在這裏是有一間紅白色小屋的，不過玩者的進行方向便在右面。跟着，玩者便到達了另一區，這時玩者便一直循着磚路向左面直跑，並到達另一區，在到達後，玩者便右轉及想進入了小屋。但屋主卻不給玩者進入，除非玩者能拿出証據證明自己不是獨裁者菲洛古博士一夥的，否則便會痛毆玩者一頓，遇到這情形，玩者便唯有繼續向右行及跑上左面的樓梯。當到達平台後，玩者便向左行及通過樓梯行到下面的平台上，而中途玩者便從途人口中後知有一個天文學者被軟禁在家，至於地點便在古代公園那方。跟着玩者便向右行再上樓梯，而在這裏玩者遇到了一名黃衣人，並說知道有一沒有被監視的通道，之後玩者便跟着他回家。進入開鎖人的家後，他便着玩者先洗手才說話，而在玩者洗手時，牆上的畫竟自動移開及出現了一條通道。進入通道後，玩者便身處一密室中，而在密室中那大象的引路下，玩者便到了屋外，而大象亦留下了一鑰匙給玩者，當然玩者亦要立刻拾起吧。跟着，玩者便右轉上樓梯及通過白閘。入閘後玩者便會看到一個有石像的屋，於是玩者便進入了。原來這屋其實是一商店，而玩者便買了一隻機機企鵝及可作旅行十次的燃料。離開商店後，玩者便行到右面的酒吧中，在酒吧中，玩者得知絕不能喝這裏的水，因為這裏的水出現了些古怪，而供水塔便在山的北面。在離開酒吧後，玩者便遇上一名路人，而這路人向玩者表示能替他引開那些身穿白衣的守衛，於是玩者便在後面跟着他，當他行到右面及引開守衛後，玩者便要趁機跑上右面的樓梯，及立刻跑向左面並再跑上樓梯，由為在樓梯上是有一守衛的，但其防禦力是達超玩者所及的，故只要以高速跑到右面的天台便石擺脱他。在天台上，玩者可看到有一通風口，而玩者只要行到上面及跳便可令它下降到屋內。











當跌入屋內後，玩者便遇到那名被軟禁在家的天文學者波布，而波布亦說出玩者的戀人被獨裁者菲洛古送到斯達迪露島以外的地方，可見這女孩定是一名重要的人物，而這傳説亦暫時不能傳出，因為它在解明之前是不能是打倒菲洛古的，而當玩者解明前亦無法救回自己的戀人。此外波布亦叫玩者快離開這島，而他在保路加港口的漁夫朋友是可幫助玩者的。於是在波布的家大肆搜掠後，玩者便離開了。不過問題在這時出現了，那便是只能從正門出去，但波布是被軟禁着的，即門口應該有守衛守着，不過路卻只有這一條，唯有搏搏……

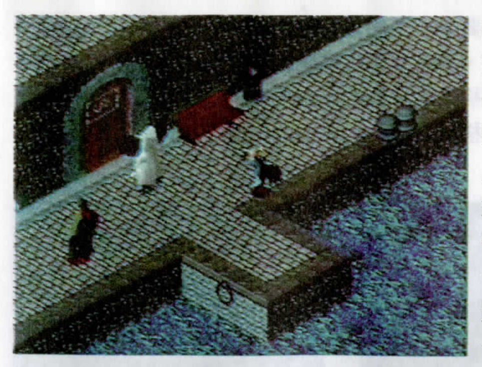
行動五：又玩大逃亡

當玩者行出門口時，面前果然有一守白衣守衛棟了喺度，於是玩者便以魔術球攻擊，誰知對方一槍便命中了玩者，而玩者亦再次被捉。在拘留所中，玩者當然是被關在籠中，為求脱身，於是玩者便行步鐵網與看守的守衛說話及引他進入籠中，當對手入來後，玩者當然是要隊冧佢啦！跟着，因為門口會有守衛，故玩者便從窗門逃走。在爬出後，玩者便遇上一敵人，而那敵人亦問玩者在這裏做甚麼，而玩者便答剛經過，於是他便不再理玩者，但由於門口仍是有一白衣守衛看管着的，故玩者便要以平靜模式

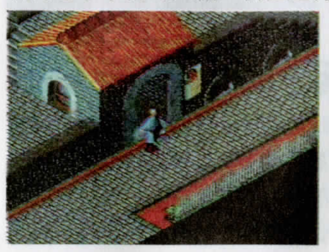








靜靜地向右面前進。而在盡處玩者便進入了屋內及跑到天台。於天台上，玩者便向右面進發，在跳到地上後則向右面跑到另一區，同時循着磚路向左面直跑到下一區。之後，玩者便進入了右面的小屋，即先前不讓玩者進入的一間。在屋中，玩者得悉了事情的大概，而屋主亦叫玩者循着石路沿岸跑到古代公





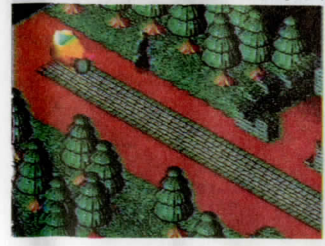
園的郊外找一名叫珍莉亞女子，而她便能解答玩者的問題。於是，玩者便離開了及沿着磚路向左行到達公園，而到達公園後，玩者便直行進入了一小屋。原來小屋的主人便是珍莉亞，至於她亦說在她家前的小島上是有一箱子的，而在海邊便有一小船。

行動六：往小島去

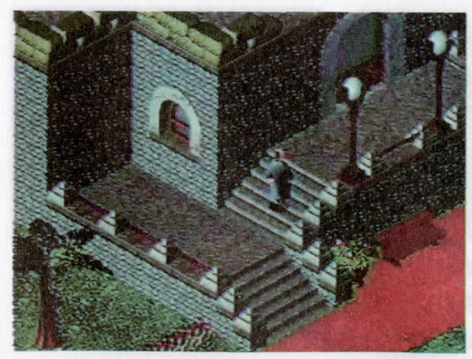
離開珍莉亞的家後，玩者便返回磚硌及向左行，之後他便在路上遇到一敵人剛下車，於是玩者便先殺了他，之後便搶去他的車。噢！好一個強盜！不過靈異事件又隨之發生，因為上車後那車竟問玩者去供水塔或是甚麼地方也不去……當然，玩者最後也向供水塔出發了。

到達供水塔後，玩者便行上樓梯及步向右面的供水塔頂部，在那裏玩者看到地上有四個小塔圍着一個蓋，在踏上蓋後便會自動打開，而玩者亦進入了。進入後，玩者便看到有數個大桶，而桶旁的牆上便有一通告，上面寫着是用以倒進食水中的。跟着，玩者便步上右面的水池及於道具欄中拿上裝有果汁的紅色瓶子扔到水中，當池水變成紅色後，玩者便爬上右面的梯離去及返回剛才的地方。

當返回後，玩者便向右行及於路口轉右向上行，當到達另一區後便在路口轉右到下一區，之後便一直向右直跑到盡頭及向上行至另一地方，跟着，玩者便會看到前方有一樓梯及行上。原來樓梯是通往圖書館的，而進入後玩者便先步下左面的樓梯及一直向左面行，當行至盡頭時，玩者便會遇到一途人，而對方便說不知是那個聰明人將水變得好了，還問玩者知不知是誰做的，於是玩者便答是自己做的，而對方在大表稱讚後便說要帶玩者看看圖







書館的古書「傳説之本」來作答謝，跟着玩者跟着他行。最後，二人更進入了一秘密小室及看到傳説之書。在書中，玩者便看到了有關傳説的以下一段。

很久很久之前，斯非羅族、拉比巴尼族、古亞茲族及古羅波族從海水中進化誕生。而在菲洛古博士抬頭之前的數百年便有一預言。預言的原文會己被遺忘了，而現在的人便稱這預言為「傳説」。至於當中大意是「某一日，繼承世界者將被選出，並將暴君打倒，而這傳説的秘密關鍵正於白葉沙漠中沉睡着。」



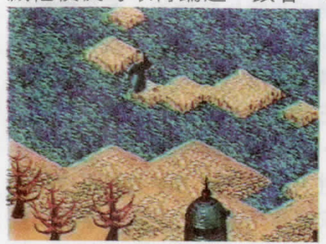


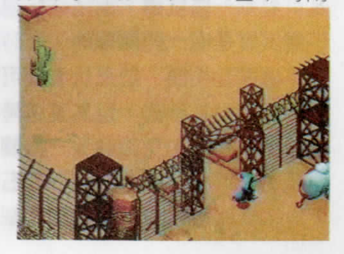
跟着，玩者便離開了圖書館，及向左下直行，當到達路口時便轉右進入，但此段的行動記着一定要快速，因為版面中除會有數名敵人外更有坦克車出現，故不能不以活潑模式行動。至於在跑進後玩者面前是會有兩名敵人及一台坦克車的，但玩者不應強行與對方糾纏，應盡快一直走到盡頭到另一區域。在到達另一區後，玩者便要沿着磚路向右直去跑到一公園。而在公園中，玩者要先跳過路障進入中心，之後便向右上行，跟着便可進入右面的空地，而在空地上便有一輛汽車，在登上汽車後，玩者便可選擇不出發或到保路加港，當然，玩者定要到保路加港吧。

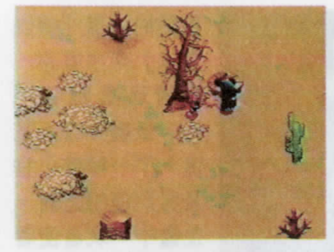
在到達保路加港後，玩便便進入了港口，而在右面的便是碼頭，於是玩者便跑去找船夫，而在交談後，船夫表示要10個金幣才肯出發，最後在交過錢後，玩者便乘船向白葉沙漠出發。

行動七：白葉沙漠

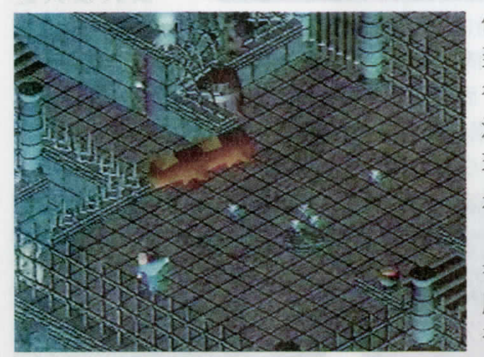
當到達白葉沙漠後玩者便落船了，而船家亦向玩者說在沙漠中的寺院是藏有寶物的，不過在這時，玩者的眼前急務倒是小心地逐塊礁石跳上，並以此跳到右方的陸地，而此段玩者除不能跌進水裏外，於後段在左下的陸上更有一砲台會不斷向玩者砲擊，故玩者一方面要看準位置及方向，一方面亦要掌握砲台發砲的時間及方位。於「腳踏實地」後，為求安全起見，故玩者要向下走及沿着鐵網向左面進發，至於在這裏玩者便遇到一名敵人，在消滅他後便可取得鑰匙。跟着，玩者便可以鑰匙來進入左下的閘





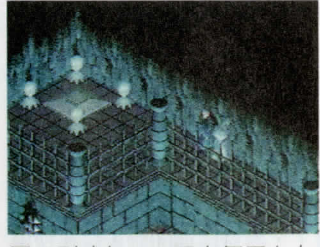
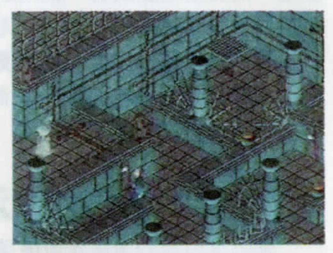



口，而玩者便一口氣通過了及到達下一區域。在進入後，玩者便會看到一匹馬從眼前走過，於是玩者便跟着牠向下跑，很快地，玩者便會遇上一名坐在樹下的老人，在談話後，老人便說要得悉

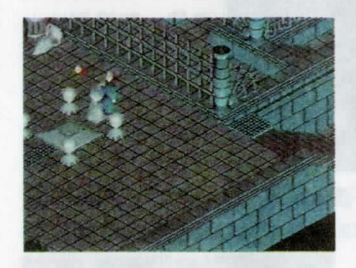
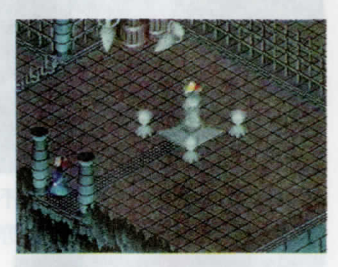


傳說的秘密便只有到寺院中找聖書才行，由於沙漠的風沙實在太危險，故玩者唯一的方法便是通過身旁的過氣口潛進。於是，玩者便立刻鑽進了通風口，向寺院進發。

進入通風口後，看來玩者己到了寺院的某個角落了，但面前的唯一通路卻是一個有刺的大坑，玩者必需逐條石柱跳上來到達對岸。幾經辛苦，玩者終到了對岸，跟着便要向下行到盡頭及右轉入一走廊，在通過走廊及登上樓梯後，玩者便要左轉下樓梯及再上樓梯來到左面，之後便轉右跑上一空地上。於空地上是有一噴氣口的，玩者必需小心走位以防被擊中，跟着，玩者便要步入上方的通道，但這時會有一巨型及有巨刺的滾筒滾下來，於是玩者便要立刻後退，於是滾筒離開了，而玩者亦可安全地再跑進通道中。在通道的盡頭，玩者會看到一開關掣，玩者在啟動後便會看到右上角的門拉開了，於是玩者便退回通道及向右上方進發。

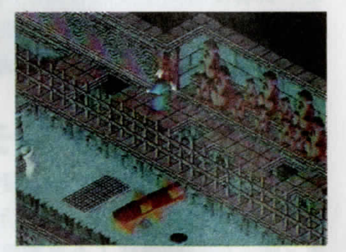



再回到噴氣口，玩者便要在右上方的入口進入，但問題便要當入到房後，玩者便會看到有一鋸門在唯一通道左口移，前方又有砲彈射出，故玩者必需掌握到時間及眼明手快，至於行走路線方面，前方其實是死胡同來的，而出口便在左面的空隙中。於通過後，玩者便右轉入剛才開了門的房間，房間中便有五個石塔，而中間的一個是可進動的，於是玩者便要將石塔進到右面盡頭及推跌到下層，跟着一直推到噴氣口那裏。於噴氣口右下方處，玩者是可看到一些坑道，而這些坑道是給昇降板移動的，而在坑的右下層其實是有一開關掣的，這時玩者可先放下石柱，跟着自己跳下下層開動機關，於是玩者便可將石柱搬上昇降板，之後便再跳到下層令石柱移動，但其實這時石柱是未移到目的地的，而玩者便要跳進右面的房開動另一機關，跟着石柱便移到另一高層，之後玩者便可跑到該處繼續搬動石柱。這時，玩者便要將石柱移到下方的昇降板處，但由於開關掣又是在下方，於是玩者唯有又跑到下層，不過玩者要小心下層是有敵人在看守着的。在開動石張石椅間的開關掣後，玩者便跑上樓梯繼續行動，而這時玩者的最後工序便是將石柱移到房中心的地台上，但玩者必須小心那些彈來彈去的子彈。在移好石柱後，左面的門便會打開，而玩者便可進入。

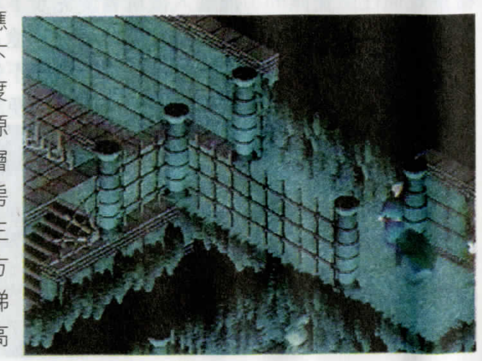



行動八：奪寶奇兵！？

當進入房間後，玩者便要立即向前走，但有一點要記着的便是定要靠左跑，因為當玩者起步後，一個柱形有刺的滾筒便會於玩者身後出現及向前滾去，而前方路中心又是空的，只有左右兩邊有路跑，故玩者一定要快速地沿左面跑。在跑到盡頭時，玩者便會發覺前面的路又是斷開的，但由於滾筒己追至，故玩者根本不能一口氣衝過。不過其實在左

面是有一條較長的路的，故玩者便可先跳上及跑到前端暫避，當滾筒衝過後便可跳回路上及前進。然而玩者這時是仍未能放鬆，因為實際上是仍有滾筒出現的，故玩者應繼續向前行及再右面牆上的機關掣啟動，於是地面上一塊剛好是滾筒大小的鐵板便會跌到下層，而以後出現的滾筒便會跌到下層，不再對玩者做成威脅。之後，玩者便可行到通道的盡頭及右轉入另一房間。進入房間後，玩者便要右轉前進，但一路上也有機關向玩者襲擊的，至於當跑到左面的樓梯時便要轉上。跟着，玩者便要向右一直行，後會到達另一空地，而今次的目的地便要右上方，當到達角位時，其實玩者是可跳上矮牆進入右上的通道的，而在踏上後，盡頭處便會出現一塊大石，由於有一機關掣是在石後面的，故玩者便可在右面的柱向左面投出魔術球來令移動開關掣。開啟機關後，下方的房門亦隨之打開了，於是以玩者便步出通道及向下行，但這裏玩者應耐心地以梯爬到下層，因為從這高度跌下是會扣能源的。在到達下層後，玩者便要行房的左下方及開啟三個開關掣來令牆方的昇降板排成樓梯般及以此跳上高



層。在步出上層後，玩者便可步入小房中移出一石柱，並與剛才一樣將石柱進到下層及放到白色平台上，於是左面的閘便會打開。



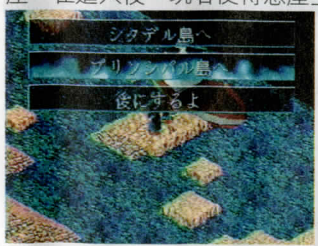


之後，玩者便進入了剛打開的通道，在通道的盡頭玩者便看到一方陣，而裏面便有一魔法書，玩者在取得後便可使用第二種魔法，至於魔法的能力便是學會了與動物說話的方法及閱讀石上的文字。而從石碑上的文字中，玩者得悉了古民族曾預言當獨裁者出現之時，便會有被選者同時出現與暴君對立，並且將之打倒。至於被選者如要成功的話，便先要集齊四種魔法寶物，而四種寶物分物便是魔法外衣、知識之本、西迪露的金牌及一杯「聖水」，當到了戰鬥的時候時，被選者便是到西迪露之泉接受女神的力量。現在，魔法外衣及知識之本已在玩者手中，看來玩者現在的目標便是其餘兩種寶物，而看過古代民族的預言後，玩者步向右下方的走廊及從通風口離開了寺院。

行動九：裝備冒險工具

於離開寺院後，玩者便從上方跑回碼頭及登船離開，至於跟着的目的地便是選項中的第二項布利斯巴魯島。當回到布利斯巴魯島後，玩者便發覺不能每次也租船的，因為實在太不方便了，於是在步上碼頭後便向右上行及找了一名想賣船的船家，而在右上的碼頭中，玩者便以200個金幣買了一艘小船，但玩者如不夠金幣的話便可回市中取得足夠的金幣。

在賣船後，玩者便乘船到保路基斯瑪島，到了保路基斯瑪島後，玩者便進入碼頭旁的商店，於商追店中玩者買了一些道具後便離開，之後玩者便進入了向左上的小屋及取得數碼鎖系統的控制器。跟着，玩者便步回入口及落從斜路落到低地，而在的左面，玩者便遇到一名途人及從他處買了一個風筒，之後，玩者便跑回斜路上回高地，同時一直沿着磚路向左面跑去到另一區。到了另一區域後，玩者便繼續向前行及進入了一小屋中，而科學家屋主便問玩者有沒有見過風筒，因為這是加減抵抗器的一部，於是玩者便將風筒給了他。至於科學家在將風筒裝入一機械後便表示火箭背囊己完成了，而且請玩者作測試飛行。另科學家說這火箭背囊是可於海上飛行及在岸邊降落，可是問題便是每次飛行要花去10個金幣。得到火箭背囊後，玩者便離開小屋及步向右面的小屋，不過在入屋之前是會有一大象敵人向玩者襲擊的，而玩者則一定要打倒牠，因為如不從他的身上取後鑰匙便不能進入那屋。在進入後，玩者便得悉屋主因弟弟偽造紅卡而被補，至於他



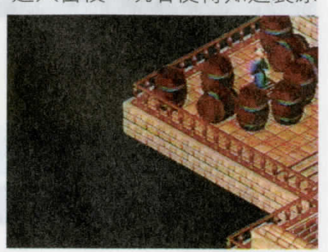


亦因此被監視，之後，玩者便從對方處得到紅卡及離去，最後，玩者便於左下的出口到下一地域。



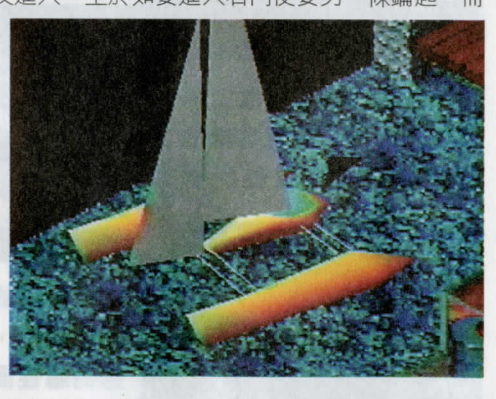
在這地域的右下方處，玩者看到一間要使用紅卡才能進入的屋，於是玩者便以剛得到的紅卡進入了屋內。進入屋內後，玩者便於左面的木桶陣中找到一秘密通道，而只要在那蓋上跳便可令蓋降到地下，同時玩者亦進入了地下室。於地下室中，玩者便行至左面的蓋上及以此方法到達小屋的密室。進入密後，玩者便得知這裏原



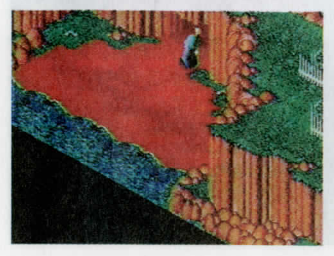


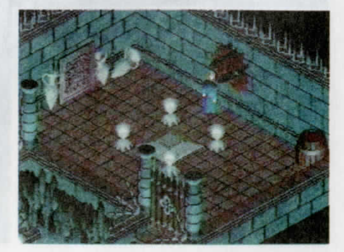
來是一戒備森嚴的博物館，而玩者亦循原路返回木桶處。這時，博物館已關了燈及開動了在地面的警報，於是玩者便行至右面及以火箭背囊飛至右面房的左上角平台，同時取去了一面海盜旗。之後，玩者便飛到右面的上層及到左面的寶箱中找到祖先的鑰匙及再到密室中。返回密室後，玩者便跑到左面及在另一門口跑回街上，之後便向右行及回到碼頭逃走。

在把海盜旗掛上船後，玩者便向斯達迪露島進發，而在上岸後，玩者便從左面的小路前進到了海灘及進入了於海灘中的山洞。於山洞中，玩者便遇到一度門，於是玩者便以祖先的鑰匙開啟了於正面的門及進入，至於如要進入石門便要另一條鑰匙。而在小室中，玩者便得到了號角及西迪露的金牌，同時學會了第三種魔法，之後，玩者便向着西迪露的封印吹起號角及將之破壞，同時拾得道具。跟着，玩者便返回出口。



之後，玩者便返回碼頭及乘船到下一個目的地——*利比利奧島*。







KING'S FIELD III

全多邊型動作RPG攻略第三回



BY：PUYU神

故事中段的兩大新要點

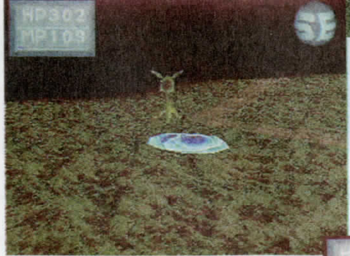
今次介紹的攻略，已經是故事的中段，故此加入了不少新的難度，其中有兩點是大家留意的，如果做不便很難過版了。

A. 學習新劍技

在「卡信之村」那裡，當救了那個被石仕的老劍士古連後，而你的體力和各項魔力都達了50以上，古連便會向你傳授劍技。而這使出些劍技的方法就是當體力值及魔力值都充滿時，先按下攻擊掣，然後再按魔法掣，那麼便可使出一招類似魔法劍的招式。

至於武器方面，龍牙，艾古山力特（第二形態以上）及其他更高級的劍系武器都可以使出劍技，不同的劍亦會使出不同的劍技，這是基於那柄劍的屬性而定。此外，亦有某一些劍可以使出兩招，而另一招劍技出法就是先按談話掣，再按攻擊掣，最後就是魔法掣；無論那一招，掌握按掣時間都是十分重要的，試多幾次吧！

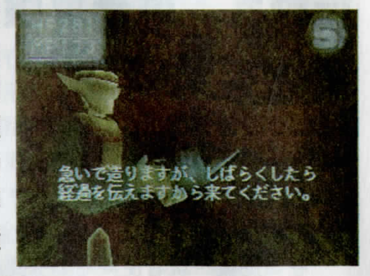






B 製作「依斯利烏斯之匙」

當你拿到依斯利烏斯的3大證明——「依斯利烏斯之目」，「依斯利烏斯之翼」及「依斯利烏斯之冠」之後，便要回到聖地找你的師匠——利安，把以上道具及已成長至第三形態的寶劍「艾古山力特」交給他（真有點捨不得……），他便會替你製造「依斯利烏斯之匙」。由於製作需時，故此便要花一段時間才可完成；首先，把道具全交給他後十分鐘，再找他時他會叫你再等一會才可完成，這時便要再等十分鐘（前後一共20分鐘），之後再到他的家裡便會發現3樣物件：1. 變回第一形態的艾古山力特（……），2. 利安的留言便條及3.「依斯利烏斯之匙」。要注意的是在等的期間要遠離利安的家，否則等多久也是徒然。



拿到了「依斯利烏斯之匙」後，便可以指定到任向一個回之泉，非常方便。



第十一章——找鐵匠，鑄武器，多華夫之洞窟

在先前的旅程中，當打敗了一些石巨人首領後，便會拾得一些名叫「布洛米斯」的特殊金屬，這些金屬可以鑄成一些防具，但要將其交給住在「多華夫之洞窟」的鐵匠賀夫才可以製成，而當中有部份門亦要「多華夫之匙」才能開啟。

1. 非常強勁的敵人



在這裡把守著的敵人正是一隻類似蜥蜴人的怪物「加蘭利剎特」，它本身是有風的屬性，更會使出捲風魔法，加上攻擊力強和防守力強，是一隻「惡哽」的怪物，要消滅它定會費上好些夫。若是等級不足時便應「有咁快跑咁快」，切忽與它周旋，否則死路一條。



2. 巨大的地獄蟲

比山洞外的地獄大得多，攻擊力亦較強，但亦不致於是很厲害的怪物，打敗安後便可得到魔力石。

3. 多華夫的鍛冶屋

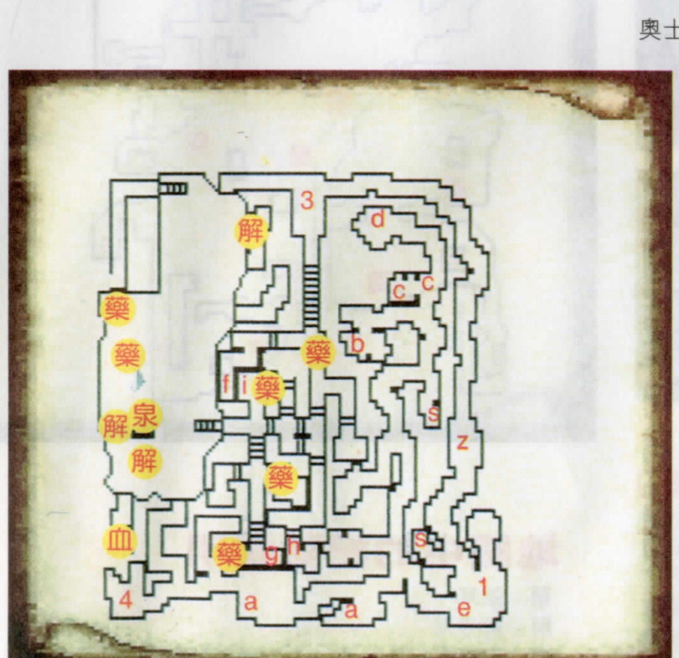
把「布洛米斯」交給鍛冶屋主人「賀夫」後，他便會為你製作指定的防具，但亦因製作需時，故此你先要離開鍛冶屋到另一個區域，然後再返回鍛冶屋。這時賀夫便會把你定製而下防具交給你。

めずらしい物を持っているな。武器は作らんが、防具で良ければ作ってやるぞ。



4. 多華夫的商人

身處多華夫洞窟的商人「維奧士」，所販賣的商品並不太多，但其中的「奧拉丁之匙」卻是很重要的道具，因往後有很多機關和箱需要它去開啟，而這種鎖匙更會在開完鎖消失，故此格外重要。

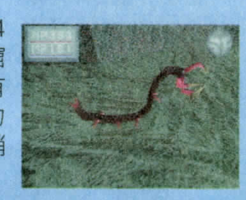


地圖中的記號說明

藥：藥草	S：SAVE POINT	e：魔力石
解：解毒草	a：箭	f：羅特姆之匙
血：血之石	b：火之結晶石	g：流星棒
月：月之石	c：光之箭	h：多華夫之匙
泉：回復之泉（金）	d：水之結晶石	i：光之弓

KF III 怪物大圖鑑之拾壹

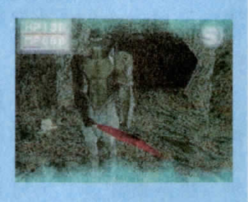
地獄蟲
HP：500 EXP：54
生長在多華夫洞窟附近的毒蟲，會利用有毒的牙作武器，攻擊力不太高，但打它時要稍為向下，本身很怕火。





地獄蟲（大）
HP：1500 EXP：87
巨大化的地獄蟲，比小的更強，更毒，但若裝備了白銀系防具便不怕它，同樣是怕火系魔法。

加蘭蜥蜴人
HP：800 EXP：112
非常強的怪物，擅使大斧及風系魔法，講多一次，若等級未夠25便不要惹它，否則自討苦吃。





第十二章——拯救老劍士！卡信之村

本來很太平的卡信之村，但其守護者——老劍士「古連艾斯」被不明的敵人石化了。此行的目的便是替他解咒，然後他便會傳你劍技；另外，在這裡亦可找到「依斯利烏斯之翼」。

1. 拿到「奧拉丁之針」

首先走到這間小屋，屋內的少女羅娜便會把一支「奧拉丁之針」交給你，並且拜托你替她解救老劍士古連艾斯。對於這個雙親被怪物殺害了而與妹妹相依為命的少女，主角文怎會拒絕她的要求呢？



2. 被石化了的老劍士

守護著卡信的劍術高手——「古連艾斯」，在一時不慎下被怪物石化了。你只要在他面前使用「奧拉丁之針」，那便可以替他，十簡單。完事後，他便會將「依則利烏斯之翼」交給你，並承諾你把他劍技教你，而方法亦在前文提過。





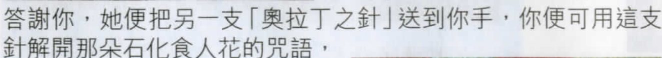
3. 金色的回復之泉

至於「依則利烏斯之翼」，它可以飛到卡信之村的金色回復之泉，自此除了拿魯哥的金色回復之泉外，又多了一處避難所，真是方便。



4. 再拿到「奧拉丁之針」

在此時離開卡信之村，古連便會消滅這裡的怪物。稍後再回到這裡時，羅娜便會自己回到自己的家，和妹妹繼續生活。為了



答謝你，她便把另一支「奧拉丁之針」送到你手，你便可用這支針解開那朵石化食人花的咒語，讓自己可以去到「冰之平原」。

5. 小屋旁的秘道

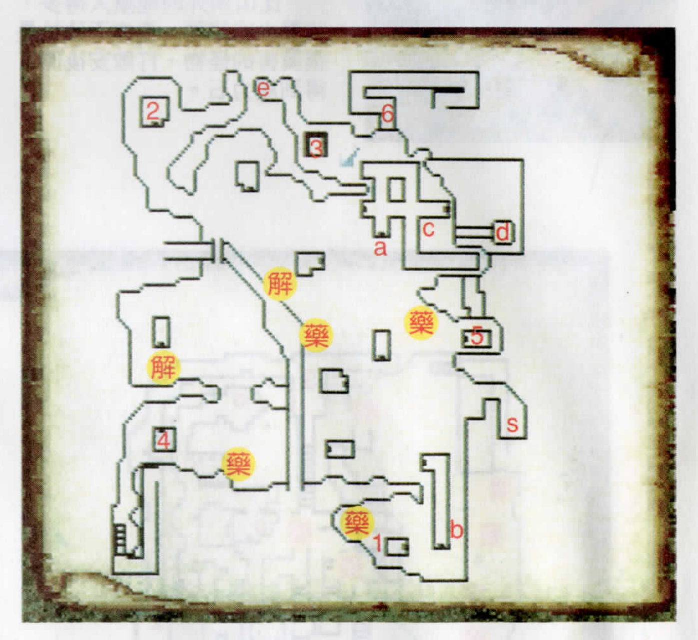
在南面的小屋旁，是有一條秘道，它可以通到上面大屋的正後門，在湖的中央前方有一把寶劍「維基拿斯亞」，只要用水之靴便可以行到湖中拿劍。

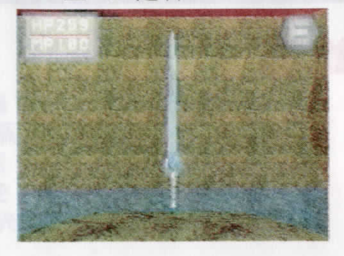


6. 石化食人花

這裏便是通往「冰之平原」的路，但卻被一朵石化了的食人花阻着去路，任你點斬、點劈、點燒……都不能將之除去；唯一的辦法便是用「奧拉丁之針」幫他解咒，然後將它解決便成。







地圖中的記號說明

藥：藥草
解：解毒草
血：血之石
月：月之石
泉：回復之泉（金）
S：SAVE POINT
a：箭
b：白銀介指
c：水之結晶石
d：寶劍維基拿斯亞
e：龍之頭盔



第十三章——荒無的冰之平原

朝着卡信之村的北方走，便是荒無的冰之平原，在這個寸草不生，了無人跡的地方，主角竟然重遇故人，究竟是誰？

另外，主角亦會表演徒手跳崖！絕無半點花假。當然，少不了的就是主角被群魔圍攻的情境。

1. 中央盆地的攻防戰



位於冰之平原中央的盆地極度兇險，因為那處是魔鳥「普拿利斯」的勢力範圍，故此應儘量小心，避免跌落該盆地中；若不慎掉下去時，便會很難爬回上去（因是斜面的關係），成了它們的獵物……

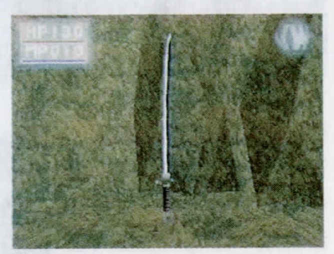
2. 跳崖自盡？

為何主角那麼看不開？竟然要跳崖自盡……？非也，只是谷底有寶尋而矣。

然而，要跳下去尋寶也不是容易的事，說跳就跳；首先，主角的 HP 一定要在 250 以上，否則就純粹是自尋短見，必死無疑。

在谷底中可以找到寶劍「龍牙」及兩個水晶瓶，真是大收獲！所以無論如何都要跳一次，最好當然是在跳之前 SAVE 一次。





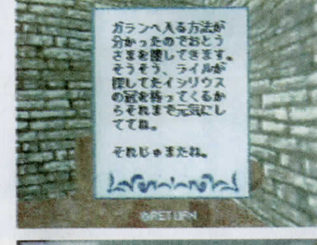
3. 風雪故人來

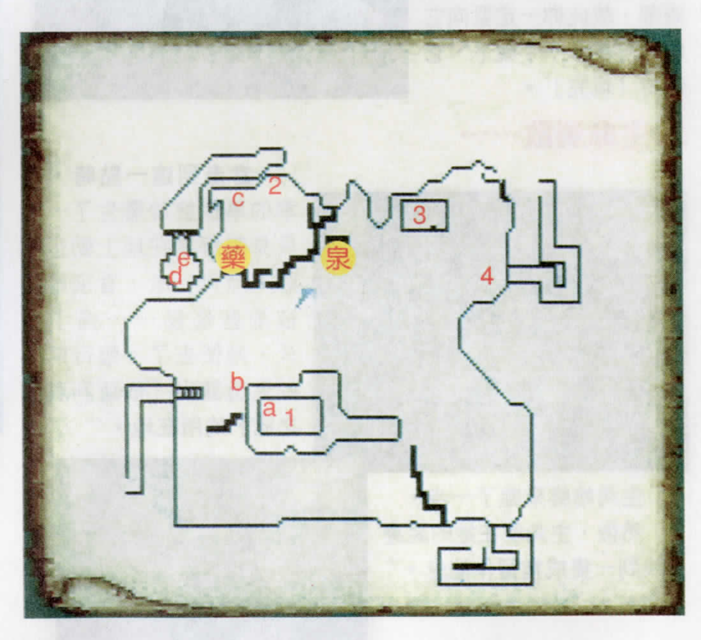
當主角來到冰之平原的唯一建築物宿屋時，竟然遇上了拿魯哥的妖精商人「美娜」，看她心事重重的樣子，定是發生了甚麼特別的事情。打過招呼後，她便交下她家裏的鎖匙，叫主角替她回家拿取「靜寂之杖」與「綠之腕輪」，主角拿過鎖匙後便使用「依則利烏斯之目」飛快地回到拿魯哥。





當主角回到冰之平原的宿屋時，美娜已經走了，他在桌面拾到一張便條，便發現到美娜所擔心的事情，原來美娜此行是想去「嘉蘭溪谷」找她的父親。由於「嘉蘭溪谷」那裏充滿了兇殘的怪物，主角越想越驚，馬上便追了上去。





4. 通往「嘉蘭溪谷」的入口



在冰之平原東北方的一個山洞，便是通往「嘉蘭溪谷」的入口，只需按下山洞左旁的開關，入口的門便會自動打開；主角毫不猶疑便跑了進去。

地圖中的記號說明

藥：藥草
解：解毒草
血：血之石
月：月之石
泉：回復之泉（金）
S：SAVE POINT
a：布洛米斯
b：光之箭
c：水之結晶石
d：寶劍龍牙
e：水晶瓶

KF III 怪物大圖鑑之拾貳



普拿利斯
HP：900 EXP：85
被稱為冰之惡魔的怪物，雖然有翼但幸好不會飛。主要的攻擊方法是以冷凍魔法作遠距離攻擊，單一隻時並不太難對付。



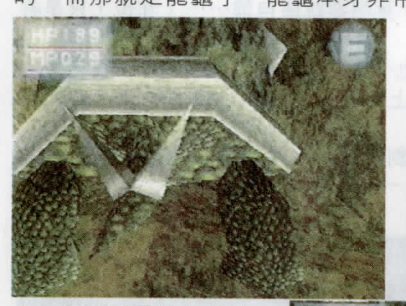
第十四章——在嘉蘭溪谷找到「依斯利烏斯之冠」

爲了追尋美娜的下落，主角便跑到嘉蘭溪谷。

嘉蘭溪谷正是特殊金屬「布洛米斯」的產地，所以此行是會找到一些「布洛米斯」，那是要打敗那些石巨人首領後，才會得到的。此外，今次的旅程最重要的就是取得「依斯利烏斯之冠」。

1. 阻路者龍龜也

在地圖的中央附近，有兩點是被阻着的，而那就是龍龜了。龍龜本身非常巨大，但請不要被它嚇怕，因它不但不會向你攻擊，而且更是非之「唔襟打」；不過，不是打哪裏都有效，因它的弱點只在頭部，故此你一定要向它的頭部攻擊，不幾下，它便會「玩完」。





2. 生命消散……

當走到這一點時，不幸的事情終於發生了……只見美娜躺在地上動也不動，淹淹一息，看來她已被那些怪物……過了不久，她便去了；臨行前，她更透露出「依斯利烏斯之冠」的所在地。



主角始終來遲了一步。

然後，主角便在她的屍身上找到一隻戒指留作記念。



3. 找到「依斯利烏斯之冠」

在美娜出事的地方後面，有一個頗大的洞穴，內裏有兩隻加蘭蜥蜴人把守着，打敗它們後便可取得「依斯利烏斯之冠」。

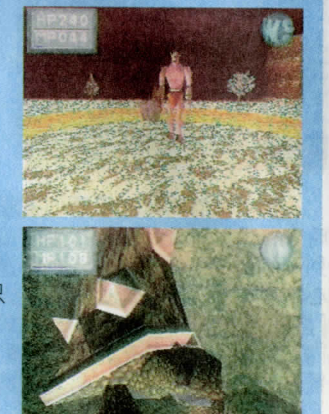
此外，當拿到所有依斯利烏斯的證明後，便應馬上將它們拿給師匠，讓他為你造一個「依斯利烏斯之匙」。



KF III 怪物大圖鑑之拾參

加蘭巨人
HP：1000 EXP：112
在加蘭溪谷中的單眼巨人，手持巨槌，攻擊力超高而且懂得使用土系魔法中的地震，故此要十分小心。

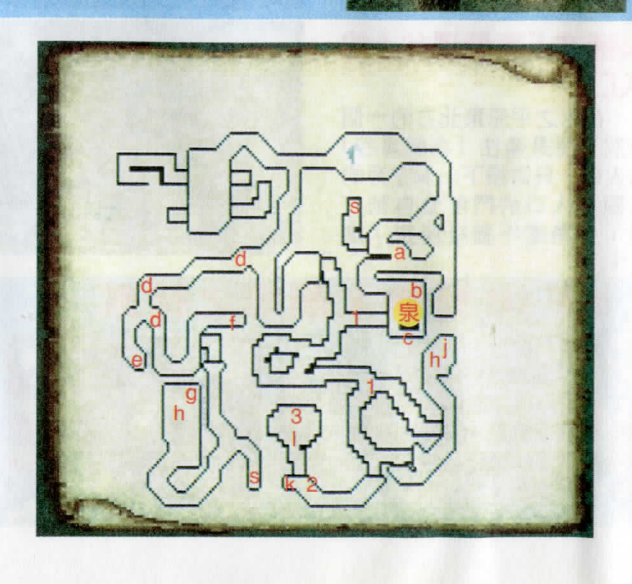




龍龜
HP：300 EXP：105
沒有攻擊力的怪物，但只有攻它的頭部才能消滅它。

地圖中的記號說明

藥：藥草
解：解毒草
血：血之石
月：月之石
泉：回復之泉（金）
S：SAVE POINT
a：土之結晶石
b：奧拉丁之針
c：知力之實
d：箭
e：古蘭特頭盔
f：大弓
g：莫古蘭斧
h：布洛米斯
i：古蘭特盔甲
j：魔力石
k：美娜的戒指
l：依斯利烏斯之冠





第十五章——大精靈的遺跡

從盜賊的通道前往的大精靈的遺跡，是一片荒蕪的高山地帶，沿路都是懸崖峭壁，所此要特別小心，儘量不要與敵人纏鬥，不然的話就很易跌死。在路程的一半時，是需要「依斯利烏斯之匙」要開啟其中的魔法門。而目的地就是「奧拉丁迷宮」的入口。

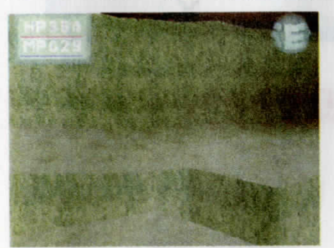
1. 又見龍龜

在大精靈的遺跡中也有兩隻龍龜，它們分別阻着兩條重要的通道。和先前一樣，只可以攻擊它們的頭部才能消滅它們，唯一不同的就是今次要隔山打龜，可以用弓箭或是火魔法向攻它攻擊。



2. 跳躍移動

由於這時主角身在險地，有些路是不通的，故此便要跳過去，但不是隨處都可以跳，只可以按着地圖上的箭咀方向才可以跳，否則跌死可不要找在下算賬。



◆這麼近便可以跳過去



◆但因為地形高低差別的關係，便不能再跳回去了。

3.「依斯利烏斯之石碑」

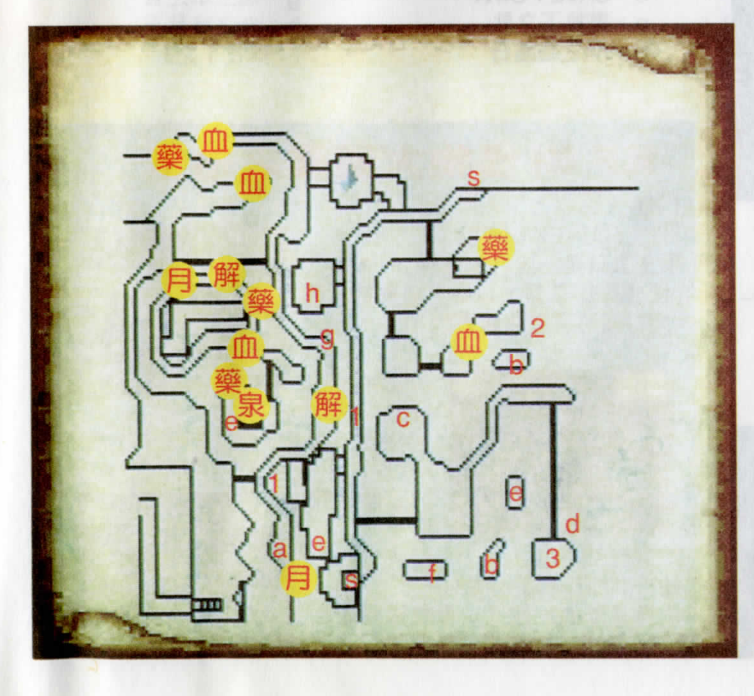
為了要到達地圖上的其他地方與及進入「奧拉丁之迷宮」，便要開啟大精靈的遺跡的魔法門。方法就是把「依斯利烏斯之匙」放上「依斯利烏斯之石碑」，那麼所有魔法門便會開啟了，只要走進去便可以到達對岸；至於「依斯利烏斯之匙」的製法已在今期攻略的第一頁刊登了。











地圖中的記號說明

藥：藥草
解：解毒草
血：血之石
月：月之石
泉：回復之泉（金）
S：SAVE POINT
a：火之結晶石
b：龍王草之實
c：大精靈之盾
d：風之結晶石
e：奧拉丁之針
f：古蘭特手甲
g：土之結晶石
h：古蘭特靴

KF III怪物大圖鑑之拾肆

羅亞石人
HP：1200 EXP：132
負責守護大精靈遺跡的巨人，攻擊大而會用土系魔法，是個十分難打的敵人。



第十六章——奧拉丁之迷宮

終於來到這個奧拉丁之迷宮，內裏的機關並不算太複雜，但其敵人就有相當的份量。其中要小心的包括有那些門怪及吊鐘骷髏，它們的攻擊方法及攻擊它們的方法均是十分刁鑽。而目的地就是去到連接「開始之地」的魔法陣。

1. 需要大量的「奧拉丁之匙」

由於這裏有不少「奧拉丁之寶箱」，故此就需要大量「奧拉丁之匙」，先前拾到的可以大派用場了，如果忘記了拿而又不想通處找的話，只要回到多華夫之洞穴找商人「維奧士」便可向他

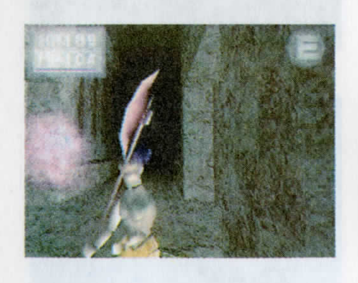


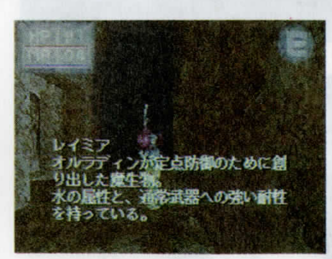


購買了，當然，價錢自是不菲的了。

2. 與蛇美人大戰

在這區域的怪物相當厲害，它們便是蛇女「麗美亞」；「麗美亞」的攻擊力十分強大，首先，它會用毒霧作攻擊，故此最好裝備上「白銀系列」的防具，那麼便不會太過「蝕底」了；另外，它亦會使用手上的大斧，由於大斧的攻擊範圍十分廣闊，所以一定要用一擊脱離的遊擊戰術。



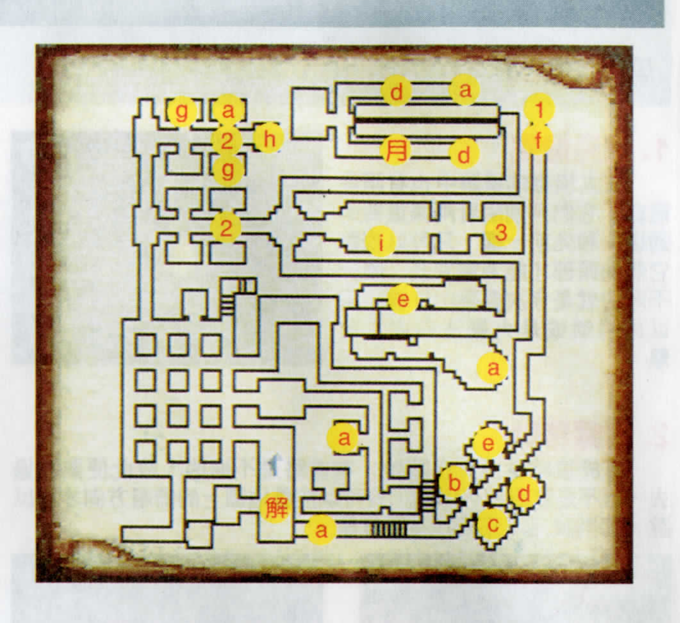


3. 通往「開始之地」的魔法陣

開過之前的幾度石門後，便可以到達這裏的魔法陣，只要一踏上這魔法陣，便可以馬上到達「開始之地」。







地圖中的記號說明

藥：藥草
解：解毒草
血：血之石
月：月之石
泉：回復之泉（金）
S：SAVE POINT
a：奧拉丁之匙
b：水之結晶石
c：風之結晶石
d：火之結晶石
e：土之結晶石
f：奧拉丁之頭盔
g：龍王草之實
h：光之結晶石
i：奧拉丁之針

KF III 怪物大圖鑑之拾伍

門怪
HP：500　EXP：108
看上去只是一度門，但若門一開後，它便會原形畢露，口中更會射箭，而大門打開時是有攻擊力的。



吊鐘骷髏
HP：850　EXP：113
全部都是掛在天花上，基本上是打不到它的，只有用箭才可攻擊它。它是會放出黑暗魔法。

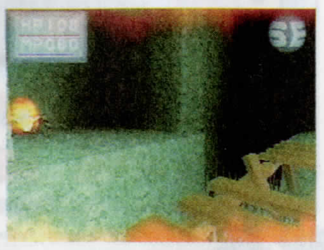
蛇女麗美亞
HP：1000　EXP：153
手持長斧的蛇系怪，會放毒霧而且速度奇高，十分靈活。



第十七章——開始之地

經過魔法陣後，便會來到這個大精靈的發祥地方，亦可見到大魔導師奧拉丁。開始時是會站於迷宮中央，跟着便向四周探險，最後更得到至寶……

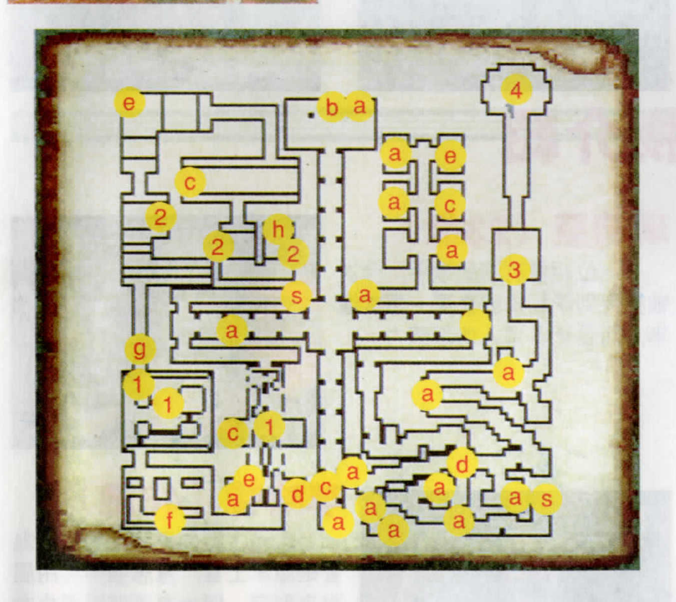
1. 小心壞橋！



在這裏的木橋多數是壞的（多是日久失修），但又不是斷了，只是中央的木塊不翼而飛，所以仍能夠行，但就要千萬小心，因你只可以行在一條木方上，切勿左右搖，否則很易跌死。而四周的人面蜘蛛則會不停地放出火炎魔法，筆者提議各位硬食，最好不要左閃右避，否則……此外，亦可從木橋跳過兩邊們作先制攻擊。

2. 令熔岩流停止

由於前路被熔岩流截斷，所以便無法前進……但只要把　上的怪物消滅便可，方法就是用「光之弓箭」射它。



地圖中的記號說明

藥：藥草
解：解毒草
血：血之石
月：月之石
泉：回復之泉（金）
S：SAVE POINT
a：奧拉丁之匙
b：妖精之石
c：光之結晶石
d：龍王草之實
e：奧拉丁之針
f：魔力石
g：火之結晶石
h：魔王之首

3. 魔王之首

拾到魔王之首的骸骨後，便應走到東面的目的地，把魔王之首放上那具無頭的骷髏骨上，於是十魔導師奧拉丁的元神便會暫時復活，和奧拉丁交談後，他（？）便會將你的光之魔力提昇



4. 龍王草之木

與此同時，一度樓梯便會從密室的地面昇上來；行上去後便會發見一大棵龍王草之木，它是有思想的，亦會與你溝通。之後它便會承認你的勇者地位，並會賜你一身「依斯利烏斯」的防具。這時便可利用旁邊的魔法陣出去，開始新的歷險。







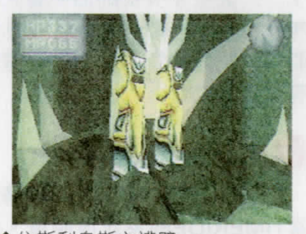
◆依斯利烏斯之頭盔



◆依斯利烏斯之盔甲



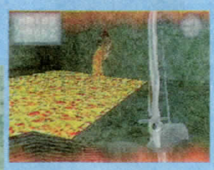
◆依斯利烏斯之盾



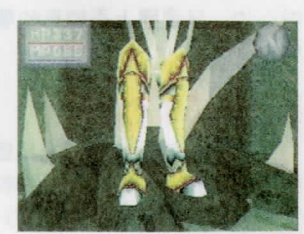
◆依斯利烏斯之護臂

KF III怪物大圖鑑之拾陸

古蘭尼路
HP：670
EXP：138
守護着奧拉丁之迷宮的石人，攻擊力強而防力高，不易對付。注意龍牙是不能傷害它的。



菲尼亞
HP：500 EXP：120
在　上放出熔岩的怪物，只可用箭射它。



◆依斯利烏斯之靴



DRACULA DETECTIVE



時空偵探D.D.

TEXT:J.J

製造商：ASCII
售價：6800日圓
容量：CD-ROM×2

SS PS AVG MEM

故事背景

在23世紀裏，人類利用所謂的時光機器「TIMERIDE」實現了時間航行，不過，時間航行是受到航時局嚴密監管，而且TIMERIDE的操作是需要有很高的技術與才能的。實際上時間航行的原理，在這個時代仍未被完全解開，並非任何人都能隨便超越時空的。但時空犯罪仍然是與日俱增，由於航時局不可能應付一切，所以便有解決時空犯罪的「時空偵探」誕生，而DD鳴神雷藏就是其中一人……









登場人物介紹

鳴神雷藏（？歲）

簡稱DD（即吸血鬼偵探DRACULA DETECTIVE的簡寫），專門應付時空犯罪的時空偵探。擁有吸血鬼的特殊遺傳因子，只要吸了少女的血便會天下無敵，DD還有一種可以看見空間內的記憶的特殊能力，對查案有很大幫助。



瑪莉亞（23歲）

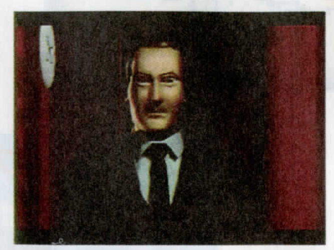
一位相當有名的歌手，今次被招待到羅莉拉號表演。相當懂事，而且更有過人的觀察力。



霧姬（15歲）

在DD開設時空偵探事務所當TIMERIDE的系統控制員。擁有極佳的頭腦與能力，是史上最年少而可操作時空系統的天才少女。在性格上，霧姬是相當自我中心的，只要遇上不如意的事便會大吵大鬧。





李哈特（48歲）

大地主型的富商，可能因為曾是海軍士官，意志強得可用屈強來形容，但也有着寵愛獨生女「嘉玲」的慈父一面。這次在多年好友歐哈特船長的招待下，與女兒一起乘上了羅莉拉號。

莉玲（17歲）

本故事的女主角，為找回失蹤的父親而委托DD，更一起穿梭時空回到過去的德國，她本身也是一位特殊遺傳因子擁有者，但就擁有着與DD不同的能力。她的父親古魯特是超電磁工程學的世界權威。

嘉玲（17歲）

李哈特的獨生女。母親在年幼時已經不在，現在就讀在一間寄宿制的女校，是典型的大家閨秀，但對於父親溺愛自己的做法其實不大喜歡。

馬捷 比拉斯哥尼（46歲）



從意大利被招待到羅莉拉號的技術人員，他本身相當喜歡飛船，而為人亦相當隨和，與任何人也可以暢談一番的。



羅莉拉號的待應生，主要是在休息室負責接待客人，一位樣貌較為中性的美少年。

古魯特（59歲）

BLG公司的主技術人員，也是羅莉拉號的設計人，雖然與莉玲失蹤了的父親同名同姓，但仍未可以肯定是否同一人。為了以防萬一，所以亦有參與這次試航。

滅砂 修密（28歲）



德國的新聞記者，為了採訪新型飛船羅莉拉的技術及設計者古魯特而乘船，不知是否因為是同行的關係，對DD的態度不大友善……









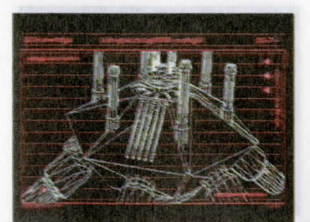
這天，當雷藏一個人在偵探社內發呆時，霧姬她突然穿着一件三點式泳衣來到，而且一走進屋就叫我和她去海邊玩，我當然是懶得理她了，這時傳來了一陣叩門聲，來了一位長髮美女，開始了這個故事。

我招待了這位少女進來後，首先是向她作了簡單的自我介紹，然後便問她因甚麼事而來，這少女的名字是莉玲，今年17歲，霧姬在聽過她就讀的學校名字後，就已經估到她和我一樣，是一位有着特殊遺傳因子，擁有特殊能力的人，所以才要在那所學校接受指導，以免能力突然發放出來。

這次莉玲前來的目的，原來是想我幫她找回失蹤了一個月的父親，線索方面，莉玲的父親在失蹤之前交了一封信和一個音樂盒給她，封上説那個音樂盒是古魯特（莉玲的父親）送給她的生日禮物，古魯特似乎亦知道快將有事情發生在自己身上，所以便説自己將會有一次不知何時回來的遠行，卻同時叫莉玲一旦有生命危險時便將那音樂盒帶到航時局去。









其實莉玲亦不算是有甚麼生命危險，只是她覺得經常被人跟蹤，這時霧姬拿起那個以「羅莉拉」為曲子的音樂盒看了一會，馬上便發現了暗格，裏面放在一張提款咭及一片磁碟，我馬上叫霧姬加以調查，看過那張提款咭後，我們才知道莉玲的父親古魯特原來是位超電磁工程學的權威人物，至於那張磁碟在解碼之後，首先看到的是一巨大的機械設計圖，另外還有一些部隊轉送的記錄，但這些轉送都並非經航時局認可的。我對這次的工作開始有了不好的預感，但在莉玲的請求及霧姬的威迫下，我亦唯有接下這工作了。









跟着我帶霧姬和莉玲到時空飛行器的機庫，但這時我才發現我心愛的飛行器竟然被她塗鴉得不似機型……

利用磁碟上的轉送記錄作為參考，我們先回到了1939年5月25日的北極，但我們並未發覺在出發前已經被人跟蹤着。在北極的調查並沒有甚麼大發現，於是我便提意找個地方落腳，不過我也明白到若在這時代出現這種機體的話會引來很大混亂，而霧姬就認為只要是到德國的話，有甚麼會飛的亦只會被當作是軍方的秘密武器，所以我們便選了德國的博登湖BODENSEE湖畔用來收藏飛行器。





當我在德國市內某酒吧吃蕃茄時，我發現了報紙上的一段報道，於是便拿了那報紙回到飛行器上。那份報道是關於德國新型飛船羅莉拉號處女航行的事的，上面還有着這飛船3名重心人物的合照，其中建造飛船的人，竟然和莉玲的父親同名同姓，莉玲亦覺得這人和她的父親有點相像，就連他手上的手錶也是一樣的，但古魯特的年紀應該是只有40歲左右的……莉玲很想見一見這人來加以確定，由於報道上説這3人會參與這次的試飛，所以我便和莉玲一起扮成來自日本的記者混進船中。至於霧姬……我為免她將事情愈弄愈糟，所以將她鎖了在飛行器內……

換過了B碟後，我和莉玲已經來到了船上。首先我帶莉玲進入了她的1號房，跟着我也回到了自己的3號房裏，當我剛坐在沙發上的時候，房間內的擴










播器通知各乘客到休息室一趟，這船的船長打算向各乘客打個招呼，同時更準備好凍飲供大家享用，正當我覺得這是大好機會，打算找莉玲一起到休息室的時候，通信器突然響起，從通信器上看到的霧姬，樣子相當嚇人（這個當然了），我當然是馬上向她道歉了，這時她會將如何使用這遊戲道具欄的方法由最基本説起，總之，當我收到霧姬的聯絡時，便要先按X掣令副畫面出現，然後選擇通信器去接收，另一方面，遊戲的SAVE亦是用這通信器來進行的，但不論是聯絡或是SAVE也好，基本上都是必須要在自己的房間（3號房）之內進行的。





我走了過1號房找莉玲，和她一起進入了在通道盡頭的休息室。這裏放了多張圓枱，而且有很多乘客在這時已經早我一步來到了，於是我帶着莉玲去和他們逐一打個招呼。





馬捷是位很樸實的人，看來並沒有甚麼特別，倒是酒吧前的瑪莉亞原來已經知道了我和莉玲並非真正的新聞記者，幸好她沒有揭發我們……戴眼鏡的滅砂 修密是我的「同行」，但他來到這飛船的主要採訪對像則是飛船設計者古魯特，當我們離開他所在的桌子時，莉玲低聲地對我説她覺得這個人很可怕。



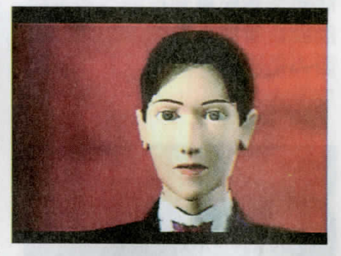



李哈特對於我説得出古魯特這名字感到有點意外，他説自己和古魯特已是20年以上的朋友，至於在窗前的少女嘉玲則是李哈特的女兒，她聽到莉玲是位見習記者之後似乎相當興奮，別一方面，他對於自己的父親最近只是不斷和古魯特談起戰爭的事感到很奇怪，這時窗外剛好有一群旅行中的鴿子飛過，而莉玲對於這個雀鳥可以自由地在天空飛翔的時代似乎相當嚮往。

最後我們找了休息室內的一張空桌子坐下，這時船長歐赫特 恩偉來到，



向乘客簡單介紹了這次的航程。正當我想離開時，莉玲説她想留下和嘉玲再談一會，跟着我再找了其餘幾位乘客談了一會，但並沒有甚麼新的情報到手，剛巧這時響起了霧姬要求聯絡的信號，所以我便先行回房。聽過了霧姬報告監察器到現時為止收到的情報後，我便離開自己的房間，來到在休息室另一邊盡頭的飛船入口（這　也是連接上層和下層的樓梯所在之處），在這裏的枱上取了一份船內構造的略圖。



回到休息室的時候，這裏就只剩下嘉玲及待應生歐雲，我先找嘉玲問她有關古魯特的事，原來古魯特在她出世之前就已經是她父親的朋友，更經常會到她家裏的，她對於古魯特的印象看來相當好，另外她亦提醒我去找找她的父親，跟着我找了一張空桌子向歐雲打聽古魯特的事，終於知道了他是住在5號房的（但修雲在我之前亦曾問過他同樣的問題）。總之，當我和這裏的兩人各談過兩次後，我便離開休息室，開始去找每位乘客。






首先我找的是在6號房的李哈特，一進房，他便突然問我對於他現時的祖國「德國」有何看法，問我是否對這時的日本很憂慮，又問我想不想到其他國家重新來過：2號房的馬捷到現時為止仍未見過古魯特，而他自己就很擔心會有戰爭發生。從7號房裏的瑪莉亞口中，我得知原來連船長歐赫特 恩偉原來




和李哈特與古魯特3人是一班老朋友，同時她亦提醒我這艘船似乎有點不妥，因為預定的航程是圍繞德國一圈的，但現在卻是在一片汪洋大海之上，總之這飛船似乎是某個地方前進中的。至於古魯特則並不在5號房內。

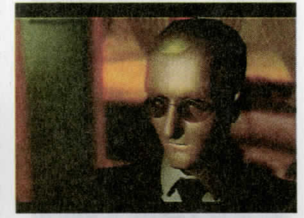
我再次來到休息室，嘉玲叫我轉告莉玲她暫時會在這裏，希望莉玲可以到一到這裏和她閒談。跟着我向歐雲問了有關乘客名冊及工作人員寢室的事。另一方面，我從瑪莉亞之前所在的酒吧櫃枱上找到了一個蕃茄及一支飲品。



來到1號房的我並沒有找到莉玲，於是我走到船艙下層的船長室找歐赫特船長，以採訪為理由，希望船長可以幫我安排會見這位找了很久也沒法碰見的古魯特，但歐赫特船長最後還是拒絕了我的要求。

跟着我來到了船長室之前的「3號乘員室」，這裏是歐雲的房間，原來他竟然大意地沒有鎖好房門，於是我就在他的房內擅自借走了一本乘客名冊（乘客名薄）。

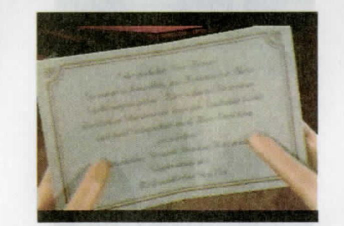




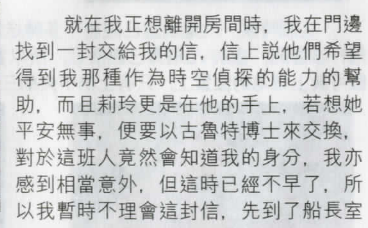
為了可以見到古魯特，我再次來到船長室請求歐赫特，最初他還是不肯答應的，到我再一次叩門後，歐赫特終於被我的誠意所動，答應安排讓我與古魯特見面，他叫我先回房準備好再去找他，讓他有時間帶古魯特到船長室。

我當然是馬上到1號房找莉玲，但她就仍未回來，雖然我找遍了休息室、6號房、2號房和7號房，但就完全沒有關於莉玲的消息。這次我終於在8號房裏找到了修密，他雖説沒有見過莉玲，但在他房間的浴室卻傳來一些雜聲……這時又再響起了霧姬的聯絡聲音，我馬上回到了房間看看是甚麼一回事，霧姬見我如此着急莉玲，竟然吃起醋來，要我費了不少時間才可以説服她。跟着我告訴霧姬有關我很快便可和古魯特見面的事，而她亦告訴我她測到一些和時空移動相同的反應，而且那反應更是愈來愈大的。





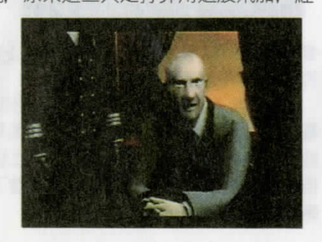




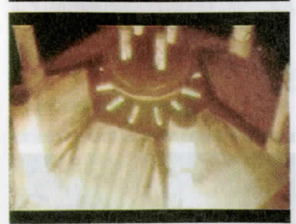
就在我正想離開房間時，我在門邊找到一封交給我的信，信上説他們希望得到我那種作為時空偵探的能力的幫助，而且莉玲更是在他的手上，若想她平安無事，便要以古魯特博士來交換，對於這班人竟然會知道我的身分，我亦感到相當意外，但這時已經不早了，所以我暫時不理會這封信，先到了船長室找古魯特。

船長室內除了古魯特博士還有李哈特，當我表示了自己是時空偵探的身分後，古魯特亦承認自己就是莉玲的父親，原來這三人是打算用這艘飛船，經過北極逃亡到美國的，不過當我告訴他們莉玲被人捉了的事後，他亦知道事情有了變化，於是便將事件的整個來龍去脈告訴我。他先問我知否一間叫和平媒體的公司，關於這間公司我也略有所聞，那是一間以開發惑星為主的公司，原來古魯特最初就是在這公司參與惑星開發計劃的，但在計劃途中，和平媒體被另一間公司所收購，更將計劃改為建造一個可自由控制地軸，隨時可令惑星滅亡的惑星改造裝置，發覺不對勁的古魯特於是回到了1939年，打算將轉送到這年代的改造裝置加以破壞，但他並沒有足夠的時間及資金去製作足以消滅惑星改造裝置的長程大砲，於是他回到了再早20年的時代，認識了李哈特及歐赫特，共同建造了這艘羅莉拉號，並將長程大砲藏在裏面。

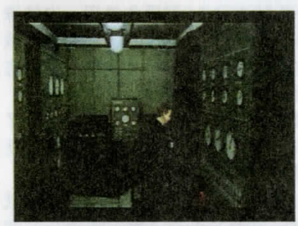
















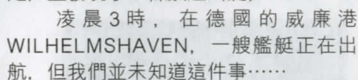


我答應替古魯特找回莉玲後離開了船長室，當我經過無線室時發覺有人正在將我們現在的位置及航行路線告知其他人，但當他一發現我便向我開槍，本來我是被他所擊倒的，直到我飲了那瓶在酒吧找到的蕃茄汁之後，我才有力量在他開槍之前一腳將這人手上的槍踢走，並發現了一條鎖匙（鍵）。



凌晨3時，在德國的威廉港WILHELMSHAVEN，一艘艦艇正在出航，但我們並未知道這件事……

當我正打算回到自己的房間時，突然看見歐雲拿着一些食物及飲品從休息室出來，他説那些是修密剛剛所叫的

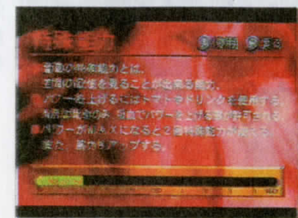








ROOMSERVICE，但修密不是在2小時左右之前才吃過晚餐的嗎……第二天的早上7時，霧姬通知我羅莉拉號正被人追蹤，果然那無線電是給德國的，當歐雲送了早餐進來後，霧姬再告訴我她發現了兩個轉送的反應，其中的一個相當巨大，相信那就是惑星改造裝置……這時候，房外傳來了一陣槍聲及慘叫聲，我馬上走出走廊看，結果在對面的5號房內發現了中槍倒地的古魯特！



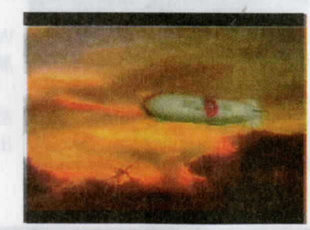
幸好古魯特博士並沒有生命危險，而我就決定在5號房內使用一次特殊能力看看發生過甚麼事，不過，力量不足是沒有辦法使用能力的，向霧姬求救後，我在酒吧內不斷拾取飲品（蕃茄汁）並將這些飲品使用，令我的力量一直提升至最高點，跟着我再次來到5號房，在沙發前面使用特殊能力，終於看到了當時的情況，原來槍傷古魯特博士的竟然（果然？）是修密！

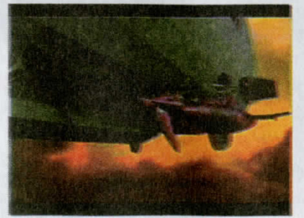


我當然是馬上趕到修密所住的8號房，但他這時並不在這裏，連叩三次門之後，我也不理得那麼多而破門而入，雖然在房內使用特殊能力亦沒有結果，




但我在這時就想起曾見過修密的浴室有點不妥，於是我對着浴室的門使用能力，發現了被一個特殊裝置困在浴室中的莉玲。

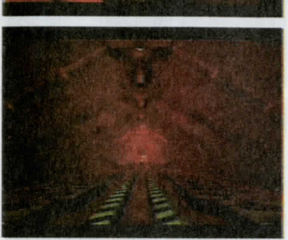


當我帶莉玲去見古魯特時，他剛剛醒來，他知道改造裝置很快便會完全轉送來到這個世界，於是便拜托我替他將那裝置破壞——原來他真的是將長程大砲安裝了在這羅莉拉號之上，這時船上的電力突然停頓了一會，原來是修密拿走了船上主動力的電池，只靠後備電源是不足以開動大砲的，而且霧姬又在這時通知我羅莉拉號已被德軍發現了，那艘軍艘上原來安裝了一枚德軍的秘密武器「V2」飛彈！

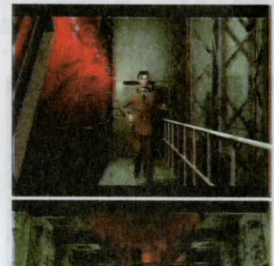
雖然在我的飛行器上是有類似的電池，但要將它們從飛行器搬到船上是近乎不可能的，這時莉玲向我展示出她的特殊能力「瞬間移動」，並利用這力量將電池弄到手。

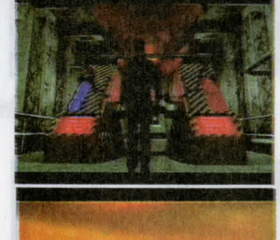
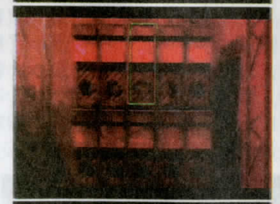






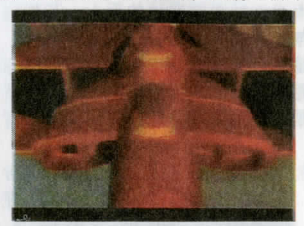
從船上得到的電池共有三枚，每一枚可以開動一發長程大砲，但因為自動上彈裝置被破壞了，除了開砲的人外，亦必須要有人到控制室更換電池才可，這時莉玲自己提出去幹這個任務，於是我們便分頭行事，我先利用那條在無線電室拾到的鎖匙打開了下層船艙盡頭的門，從鐵梯爬上了飛船的頂層，在作了最後一次SAVE及換回A碟後，最後的戰鬥要開始了。





這個時候，改造裝置已經差不多轉送完畢，更遺憾的是我目送着修密乘飛行器離開，由於V2飛彈已經接近，所以我便叫莉玲開始裝上電池。在那10個可裝上電池的位置上，只有上排中央的三個是有效的，當你裝上電池後，便




會進入一個瞄準畫面，你要在畫面上顯示LOCK-ON那一刻按A掣才能發射，否則長程大砲是不會發射的。

消滅了V2飛彈後，上空突然出現了一艘大型艦艇，修密更和他的拍擋駕着小型戰機向羅莉拉號攻擊，不過羅莉拉號在吃了一彈後並沒有爆炸，原來這艘艇的動力根本就不是氫氣……第二發長程大砲雖然未能消滅修密的小型機，但就成功重創了那大型艦，令它脫離了這個空間，於是我可以專心發射最後一砲，將惑星改造裝置完全消滅……





戰鬥結束了，但古魯特及莉玲都決定留在1939年的時代裏……回到23世紀的我，仍舊是在事務所內發呆，不過這天我卻收到了一個不平凡的郵包，裏面放了一些1949年的股票，正當我們摸不着頭腦之際，公事喼內飄了一個羅莉拉號的氣球出來，上面更附有一封給我的信，原來那些是留在三百年前的莉玲後來與古魯特所開的玩具公司的股票，她故意一早留下這些給回到未來後的我使用的。











當日乘上羅莉拉號的人全部都到了美國，古魯特，李哈特及馬捷三人開設了一間玩具廠，瑪莉亞則在美國作巡迴表演，每次莉玲找她



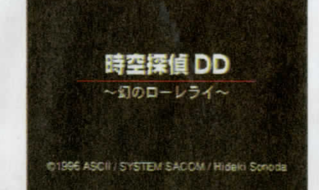


時，她都會提起關於我的事……至於嘉玲則和莉玲繼續成為了好朋友。對於可以留在那個年代生活，莉玲感到相當的幸福……









那麼，修密和他的拍擋後來又怎樣……「喂，接我們的人幾時才會到呢？」



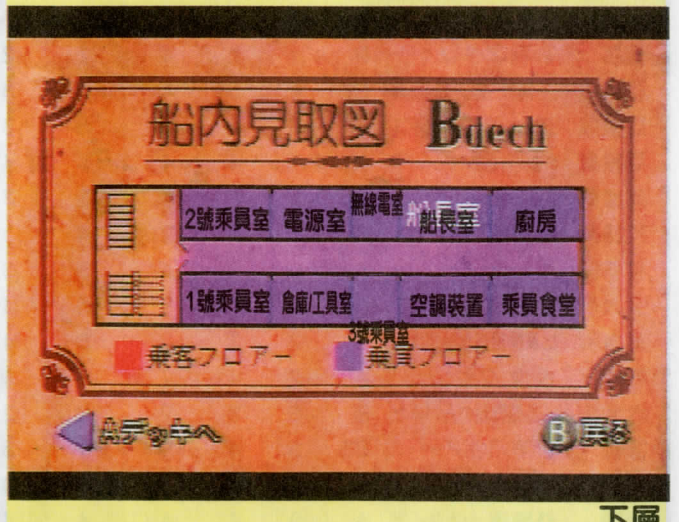


THE END

羅莉拉號結構圖



上層



下層



遊戲研究坊 J-LEAGUE．創造職業球會

BY 警察司機

各國領隊及球探資料

SORRY ，I AM LATE！

筆者首先在此向大家說句對不起，皆因在數期前在下曾經答應過會繼續刊登《J-LEAGUE．創造職業球會》的其餘資料，但一拖就拖了數期，為大家造成了諸多不便，實在非常抱歉；而有些讀者更寄信來問在下是否失了踪，這當然不是了，其實筆者是到了英格蘭觀看歐洲國家盃，所以才會拖慢了交稿的日期，希望大家不要見怪才好。

說到今屆歐洲國家盃，最令人驚奇的首推捷克，先是壓倒熱門之一的意大利而出線八強，繼而先後擊敗葡萄牙和法國，進入最後決賽，其表現實在教人意外。不過，說到今年最大的冷門都可算是執筆時的奧運足球賽，相信誰也想不到日本會擊敗巴西，就是入球者伊東輝鋭做夢時也想不到自己會射破巴西守門員的五指關吧！難度是「足球小將」的作者高橋陽一叔叔在日本奧運足球隊出發前為他們「下咒」？看來其正選守門員川口能活已盡得若林源三的真傳……

這回真是夢幻過夢幻了！

聘請領隊需知

以下所列的領隊陣容正是全個GAME的精英所在，若未夠錢請他們的話，便最好找一個「有咁平得咁平」的領隊，但絕對不要讓他直接訓練球員，否則只會越教越差，一分錢一分貨的道理已無須再作解釋。

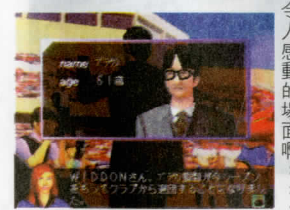




◆身價高的領隊當然有他的過人之處

其實若是自行作針對式訓練的話，效果就肯定好過用任何貴價領隊。但在漫長的四十年球會歷程中，相信未必每位讀者都會有耐性場場自行訓練，所以在聘請領隊時應儘量配合自己的球隊風格，歐洲風格的就請歐洲領隊，南美洲風格的就請南美洲領隊，這樣便可減少錯誤的機會。

此外還有一點，就是在聘請領隊時一定要留意他的年齡，若是太大年紀的（如58歲以上）就要小心了。因所有領隊都會在60歲退休，若在他58歲時簽他4年，那麼他在起過60歲時便會自動退休，至於剩餘的年薪則一個仙都不會發還（可能當是他的退休金吧），若不想多付冤枉錢的話，便得小心這一點了。



◆領隊退休了，真是一個令人感動的場面啊……

最佳外國領隊一覽

國籍	姓名	等級	基本	攻擊	控球	守備	守門	陣式	戰術	熱身賽	正式賽	合約年數	基本合約費用
巴西	奧利雲拿オリヴィエラ	SS	4	4	4	4	4	3	3	3	5	1～4年	9億3700萬
巴西	岡圖利拿士コントレラス	S	4	3	2	3	4	3	1	1	3	1～4年	6億2800萬
巴西	加西亞ガルシア	A	3	1	4	3	4	3	1	1	3	1～4年	4億4000萬
巴西	方辛加フォンセカ	A	3	4	3	3	3	2	4	3	3	1～3年	3億9600萬
巴西	彭利拿ペレイラ	B	1	2	4	2	2	2	2	1	2	1～4年	2億1300萬
亞根庭	亞哥士達アコスタ	SS	4	5	4	4	3	5	4	4	4	1～4年	8億2500萬
亞根庭	法蘭高 フランコ	S	3	4	3	5	3	3	5	4	4	1～3年	6億7100萬
亞根庭	伊古利斯亞舒イグレシアス	A	4	4	4	4	4	3	3	5	2	1～5年	3億9300萬
英格蘭	威廉士ウィリアムス	SS	3	3	4	3	3	5	4	4	4	1～4年	9億6900萬
英格蘭	威廉遜ウィルソン	S	3	5	2	4	3	2	4	3	4	1～3年	6億3600萬
英格蘭	戴維士デービス	A	5	3	4	3	3	4	3	2	5	1～5年	3億6700萬
意大利	托魯伊利 トルイ二	SS	3	5	5	5	4	5	3	4	5	1～3年	8億5000萬
意大利	比拿保捷ベッラボッチ	S	2	3	2	5	4	4	4	3	3	1～4年	6億3700萬
意大利	古也 グヤ	A	2	4	2	1	3	3	4	4	3	1～3年	3億7600萬
意大利	卡魯柏雷西カルパネセ	B	3	3	2	2	2	2	4	2	3	1～3年	2億2300萬
德國	包華バウアー	SS	5	4	5	4	3	5	4	3	3	1～5年	9億7300萬
德國	科卻魯フォーゲル	S	5	3	4	5	4	4	2	2	2	1～5年	5億3400萬
德國	舒達恩 シュタイン	A	3	1	4	4	4	1	2	4	5	1～2年	3億6700萬



荷蘭	V.D.希以迪 V.D.ヘイデン	SS	3	3	4	4	4	4	4	4	4	1～4年	9億4700萬
荷蘭	雲比高ヴァンベーグ	S	2	3	5	3	4	3	4	3	4	1～5年	5億7900萬
荷蘭	希士文ハインスマン	A	2	3	5	5	1	1	1	4	2	1～3年	4億3100萬
法國	蘭比奴ランベール	SS	4	4	3	4	4	3	4	3	4	1～3年	8億2700萬
法國	謝拉特ジラルド	S	3	3	4	3	5	2	3	4	4	1～3年	5億7600萬
法國	露古蘭 ルグラン	A	2	1	2	3	2	4	3	3	4	1～3年	4億1200萬
哥倫比亞	卡爾西特カイセド	S	4	3	5	5	3	2	4	4	3	1～3年	6億2000萬
哥倫比亞	利亞レアル	A	3	2	4	1	2	3	5	3	1	1～3年	3億5600萬
哥倫比亞	杜亞魯迪ドゥアルテ	B	3	2	3	2	2	1	2	1	2	1～4年	2億5700萬
西班牙	嘉保カルボ	S	3	4	4	5	2	4	3	4	3	1～3年	6億7400萬
西班牙	馬魯天マルティン	A	1	1	4	3	2	4	4	5	2	1～3年	3億4700萬
比利時	迪尼迪魯 デュリテール	S	4	3	3	4	3	4	5	2	3	1～2年	6億600萬
比利時	柏奧艾魯 パウエル	A	2	3	4	4	2	4	4	3	2	1～5年	4億
匈牙利	舒慕捷シュディポ	S	5	3	3	2	4	4	3	4	4	1～4年	5億5000萬
匈牙利	雲魯加ヴァルガ	A	3	5	2	5	2	5	2	4	3	1～4年	4億2700萬
瑞典	山度維利サンドベリ	S	2	2	4	3	4	5	5	5	3	1～5年	5億5400萬
瑞典	靈特史托姆 リンドストロム	A	4	3	2	1	1	1	3	4	3	1～3年	4億2500萬
尼日利亞	薛迪普シュディポ	S	4	2	5	3	2	2	2	4	2	1～4年	5億9700萬
尼日利亞	巴洛古バログム	A	3	4	5	4	2	2	2	3	1	1～2年	4億2600萬
喀麥隆	艾文 アイエメ	S	4	3	3	3	5	4	5	3	3	1～4年	6億3500萬
喀麥隆	姆比古 ムベック	A	2	4	4	3	5	1	4	3	1	1～3年	3億5000萬
南韓	蕭綿京 シンメヨンギュン	A	1	2	2	3	3	2	3	3	1	1～5年	4億1000萬

最佳日本領隊一覽

姓名	等級	基本	攻擊	控球	守備	守門	陣式	戰術	熱身賽	正式賽	合約年數	基本合約費用
田中 勘一	A	5	3	2	3	2	1	5	4	1	1～4年	4億400萬
相川 寬康	A	3	2	3	3	1	2	4	2	1	1～4年	3億5700萬
齊藤 次郎	A	5	3	1	3	5	4	3	3	3	1～3年	3億5600萬
福島 和憲	A	3	4	2	1	4	3	2	4	3	1～3年	3億6100萬
山崎 努	A	1	3	4	1	2	4	5	5	2	1～2年	3億8700萬
臼井 富士夫	A	4	4	2	1	2	4	5	5	2	1～2年	3億4500萬
伊藤 征平	A	2	3	3	5	2	3	3	3	3	1～5年	4億700萬
金井 正雄	A	3	3	3	4	5	5	2	2	2	1～3年	3億4200萬
德川 慎	A	4	1	2	3	2	2	1	2	1	1～4年	4億1300萬
長谷川 修	A	4	1	2	3	2	2	1	2	1	1～2年	3億5500萬
三田 作次	A	3	5	2	1	5	3	3	4	2	1～5年	3億9100萬
鈴木 一憲	A	1	5	3	3	5	3	4	4	1	1～2年	3億8700萬
芦田 祐一郎	A	3	4	4	4	2	2	3	2	2	1～2年	3億4900萬
太田 寬貞	A	3	4	1	3	5	5	2	4	2	1～2年	4億300萬
橘 正巳	A	3	3	3	3	2	1	4	3	4	1～3年	4億3900萬
望月 勝春	A	5	4	1	5	2	1	4	3	2	1～3年	3億5900萬
井上 秀宏	A	4	5	2	3	3	4	5	3	4	1～5年	4億200萬
藤本 崇規	B	4	2	2	2	2	2	1	2	2	1～5年	2億
平田 辰夫	B	3	3	1	3	3	3	4	4	3	1～3年	1億9700萬
安達 伸郎	B	3	1	2	2	1	3	3	2	3	1～6年	1億8400萬
戶塚 壽男	B	3	1	3	2	2	1	3	3	3	1～3年	2億3900萬
柳澤 輝式	B	2	2	2	2	2	3	4	4	4	1～3年	2億1000萬
西山 力松	B	2	1	2	4	4	3	2	3	2	1～4年	2億



落合 肇	B	4	3	2	2	4	4	2	2	4	1～4年	2億2800萬
森口 泰雄	B	3	3	3	2	3	4	2	3	1	1～3年	2億1400萬
江川 輝雄	B	2	2	4	3	4	3	4	1	4	1～4年	2億700萬
村田 周三	B	4	3	4	1	2	3	1	2	1	1～4年	2億800萬
鹽田 久匡	B	4	2	2	1	3	3	2	4	4	1～4年	2億4700萬
岩田 昇	B	2	4	4	2	3	1	1	3	3	1～3年	2億2200萬
原 孝之	B	3	2	2	3	3	1	1	2	2	1～3年	1億9200萬
川崎 唯吉	B	3	4	1	2	2	4	4	3	3	1～3年	2億7000萬
增田 修治	B	1	1	2	3	2	2	3	2	4	1～3年	2億1500萬
久保 秀典	B	4	2	2	2	2	2	3	3	1	1～3年	2億1500萬
小坂 旭	B	2	2	3	3	2	3	3	2	3	1～3年	2億4200萬
渡邊 直樹	C	4	3	3	1	3	2	4	3	4	1～3年	1億5900萬
長島 勇次	C	2	4	3	2	3	2	4	2	2	1～3年	1億7800萬
福井 博	C	3	3	1	2	2	3	1	4	2	1～5年	1億7600萬
笠原 利彥	C	2	3	4	4	4	2	3	3	2	1～3年	1億6800萬
野口 謙	C	3	2	4	1	3	2	3	3	4	1～3年	1億6700萬
伊藤 忠勝	C	3	3	2	2	3	3	3	2	2	1～5年	1億6100萬

球星的伯樂——球探



在選擇球探時應用以下兩點作為原則

1. 球會本身的財政狀況

當球會在最初的階段時，財政當然是捉襟見肘（用無限金錢的例外）；若在這時用一些貴價的外國球探，就算他替你找到一些外國球星，你也未必夠錢買，這樣他的薪金便是白支。

2. 適合球隊中的需要

這一點非常重要，假設陣中的外援已是五名，那麼便只需找一名高質的日藉球探便成。另外，和聘請領隊時一樣，歐洲風格的就請歐洲球探，南美洲風格的就請南美洲球探。

◆貴價的球探很易會找到一些超級球星，好好利用吧



找合適的贊助商

若然找到一些通訊業的贊助商，便可以令你的球探增強能力，以便找出更多的球星，所以在每年的一月找新的贊助商時，最好就能夠找到一些通訊業的贊助商。



◆通訊業的贊助商能夠加強球探的消息來源，這樣便可找到一些高質數的球員

最佳外國球探一覽

國籍	姓名	新人質數	外人質數	轉移質數	新人數量	外人數量	轉移數量	名氣	基本合約年數	基本合約費用
巴西	卡西利士 カセレス	6	8	5	6	7	6	7	1年	3億5300萬
巴西	士亞利士 スアレス	3	9	2	5	8	6	6	1年	3億1700萬
亞根庭	普利艾特 プリエト	5	8	4	5	8	7	6	1年	3億5300萬
亞根庭	菲爾尼路 フェイレロ	4	7	3	4	9	4	3	2年	3億1700萬
英格蘭	華杜遜 ワトソン	7	9	5	4	7	3	4	1年	3億5300萬
英格蘭	占士 ジェームス	4	4	2	4	8	5	5	1年	3億1700萬
意大利	唐拿 ドナ	4	9	2	3	7	4	7	2年	3億5300萬
意大利	比世格羅 ベッセガロ	2	5	3	2	7	3	3	1年	3億1700萬
德國	洛謝比魯古 ローゼンベルク	5	9	2	5	8	6	4	1年	3億5300萬



德國	軒捷ハインツ	6	5	2	2	7	3	6	1年	3億1700萬
荷蘭	史密斯スメッツ	4	9	5	5	9	5	4	1年	3億5300萬
荷蘭	古年 クレーン	3	6	2	5	7	3	6	1年	3億1700萬
法國	路蘭 ローラン	4	8	4	4	8	4	5	1年	3億5300萬
法國	拿路 ラロー	5	6	2	3	9	4	3	2年	3億1700萬
哥倫比亞	沙保拿羅サンブラーノ	7	7	4	4	8	7	4	1年	2億5100萬
哥倫比亞	尼士圖尼普 レストレポ	4	5	1	3	6	6	5	1年	2億2400萬
西班牙	古利士普クレスポ	3	5	6	5	8	7	4	1年	2億5100萬
西班牙	艾斯地班 エステバン	4	3	5	4	8	2	3	1年	2億2400萬
比利士	哥西斯 ゴーセンス	4	7	4	4	8	5	4	2年	2億5100萬
匈牙利	柏魯達舒 パロターシュ	7	7	3	5	8	6	3	1年	2億5100萬
匈牙利	希路謝古ヘルツェッグ	3	4	2	2	9	3	2	1年	2億2400萬
瑞典	雲杜尼露ヴァルトネル	4	5	4	4	9	6	6	1年	2億5100萬
尼日利亞	依奧科 イオファ	4	7	4	5	7	3	4	1年	2億5100萬
尼日利亞	亞迪尼米 アデレミ	5	5	5	3	8	3	4	1年	2億2400萬
喀麥隆	華迪亞保 ワティアボ	4	7	4	3	9	6	3	1年	2億5100萬

最佳日本球探一覽

姓名	新人質數	外人質數	轉移質數	新人數量	外人數量	轉移數量	名氣	基本合約年數	基本合約費用
佐佐木 永治	8	7	9	7	5	9	7	1～4年	1億8100萬
寺岡 清	9	4	7	8	6	7	7	1～5年	1億7800萬
荒木 幸之助	6	4	9	9	4	9	8	1～2年	1億7500萬
野中 元雄	7	8	8	7	5	9	9	1～3年	1億7200萬
岡本 茂盛	9	5	9	8	4	8	8	1～3年	1億6900萬
田中 五郎	8	5	8	8	6	9	7	1～4年	1億6600萬
藤井 治行	8	4	8	7	5	8	9	1～3年	1億6300萬
青木 賢一	8	4	7	9	6	9	7	1～3年	1億6000萬
吉田 小五郎	8	6	8	8	7	9	8	1～2年	1億5700萬
西野 良輔	8	6	8	6	7	9	8	1～2年	1億5400萬
大屋 竹司	9	7	7	7	6	7	9	1～2年	1億5100萬
多田 長介	8	4	9	7	6	9	9	1～4年	1億4800萬
古川 直正	7	3	7	7	3	6	9	1～4年	1億4500萬
遠藤 勇	8	4	8	7	5	7	6	1～3年	1億4200萬
畠山 左千勇	7	3	7	8	3	8	8	1～5年	1億4200萬
加藤 優作	8	2	6	8	5	9	9	1～2年	1億3600萬
渡邊 優	7	4	6	7	6	8	7	1～2年	1億3300萬
德田 九郎	6	2	8	8	4	9	8	1～5年	1億3000萬
一色 豐	7	3	7	6	6	8	9	1～4年	1億2700萬
赤坂 孝	8	5	6	6	5	6	6	1～3年	1億2400萬
佐佐木 國彥	9	3	7	6	6	8	7	1～2年	1億2100萬
三蒲 萬吉	7	3	6	6	5	8	7	1～4年	1億1800萬
龜田 光	8	2	6	7	4	9	8	1～3年	1億1500萬
橫澤 和文	6	1	4	6	3	8	7	1～5年	1億1200萬
天野 豪	8	4	5	6	3	7	9	1～3年	1億900萬

SATURN超級大比併完全篇

HYPER AV遊戲FANS俱樂部

永不完的戰爭

人類自有文明以來，便不斷發生大大小小的戰爭，這些不知所謂的無聊戰爭，目的也只得一個——稱霸世界……（下刪二十六萬五千七百四十二字）

到了和平的九十年代，大家便把「戰爭」搬到商場上，百佳鬥惠康、百事鬥可口、無綫對亞視……（再刪六百一十四字）

在「遊戲誌」裡，大家可更看到SONY鬥世嘉（N64仍未成大氣候）。

文 李迪偉

不同牌子的SATURN

為了應付這一場大戰，世嘉更與兩大日本影音集團——日立及VICTOR聯盟，集體推出次世代遊戲機土星1.01號（SATURN VERSION 1.01），於是市面便有世嘉自己推出的SEGA SATURN、日立推出的HI-SATURN及VICTOR的V-SATURN，當中的世嘉及VICTOR更雙雙推出平價版的「白」機及「灰」機，問題又出現了，如各位讀者有睇「水龍夫人」信箱，你便會發現到現在仍不斷有人問：「邊部SATURN抵買？」、「邊部SATURN性能最好？」、「SATURN的日本版與其他版本有否分別？」……等諸如此類。

行踪飄忽、乍隱乍現、身份特殊的PUYU神在一次報夢給小弟的過程中，吩咐筆者要為SATURN來一次轟轟烈烈、可歌可泣、盪氣迴腸的大比併，凡人的我又豈敢逆「神」之命，各位、各位，唔買都睇吓啦喂！

夠勁！六部SATURN大集合

今次出戰的六部SATURN有五部是日本製造的110V版，只有一部「白」機是馬來西亞造的（但都是110V版），圖中左上角起便是小弟的「大V」——V-SATURN貴價版，隔鄰的「細V」——V-SATURN平價版及HI-SATURN則是由某遊戲零售商提供，左下方的世嘉「正印」SATURN則是老編米奇的珍藏（一百萬台發行紀念型），最右方的馬來西亞SATURN及未有出鏡的日本「白」機則由兩位好友借出，此照片真的極具收藏價值，「大V」及世嘉「灰」SATURN已極難在市面找到，今次還要來個全體大集合，俾著某人又會用五百字話自己點，勁點獨家了。由於有六部SATURN要測試，為免各位感到混亂，我們先以三部「貴」的SATURN來個大抽鬥，然後三部平價SATURN則來個日、馬大戰！



夠認真！抽鬥器材及附件大公開

為了「認真」及「公平」地去做今次的大比併，我將音效大比併及畫面大比併分在兩個不同的場地進行。

畫面大比併

器材如下：

SONY 34吋PROFEEL PRO

世嘉RGB線

世嘉VIDEO CD CARD

VICTOR VIDEO CD CARD（兼可看PHOTO CD2.0版）

軟件：《GUNGRIFFON》、《SARAH CG集》、《飛龍CG集》、《FORREST GUMP》（原裝VCD電影）

抽鬥之地為二十六期「HYPER FANS俱樂部」會員丁官的家中，特此鳴謝。

音效大比併

器材如下：

AMPRO投射

KEF MODEL4喇叭

KEF 超低音喇叭

NAD後級四台

KEF MODEL 1 喇叭

THETA MASTER AC-3解碼

（全部總值超過三十五萬港元）





軟件：
《NiGHTS》（因為有Q-SOUND）
飛龍CG集（因為背景音樂由大樂團演奏）

此場地是否很正呢？這裡便是小弟玩PS及SS的「練功房」，我曾和PUYU神在此大戰《鐵拳 2》（結果當然是神叻過人），下期我便會全面介紹這個打機極樂世界。

第一回合：音效大比併

我先以飛龍CG集測試三部機的效果表現，飛龍第一集的開場音樂是由真正管絃樂團演奏，由於音場深闊、每一組樂器亦十分有層次，所以用來試機最適合不過了。經過一番比試，再反覆聆聽、結果如下。

第一位：SEGA SATURN
第二位：VICTOR V-SATURN
第三位：HITACHI HI-SATURN

這個回合中，「正印」世嘉SATURN很明顯地跑贏一條街，尤其是低頻的那份震撼力令玩者覺得有一股玩街機的樂趣。急不及待，再進入《NiGHTS》的世界中，聽真D三部機的音效有否分別；結果排位無變，世嘉「正印」SATURN依然領先，日立就真係「HI」咗，聲音薄到完全提唔起打機的興趣。原因？請不要問我，你有機會也自己試試吧！

第二回合：畫面大抽鬥

要想知道自己部SATURN的畫面可以出到幾靚？繼續睇落去吧。

這回合先以《SATURN CG集》比較一下大家的畫面線條，跟著立刻再用《GUNGRIFFON》睇埋畫面是需要對應VIDEO CD功能的，試畫面立即便可高下立判了。經過捛近大半小時的來回測試，結果……出人意表，全面的優勝的竟是……

冠軍：V-SATURN
雙亞軍：SEGA-SATURN及HI-SATURN



V-SATURN不但有極佳的層次感，而且流暢度絕對是三機之冠，進入遊戲畫面之後，三部機的差別其實不大；但當遊戲本身若是在同一時間顯示多種顏色（如《NiGHTS》這隻GAME），我們才能看出V-SATURN的確比其它兩部機SHARP一點。而小弟集合了多位打機發燒友的意見，一致認為VICTOR一向生產較高檔的產品，如S-VHS錄影機、高解像電視機（在日本年年攞獎）、HI-FI等，他們所用的電容、零件以至品質控制均是出了名夠嚴格的。日立則以家庭電器為主，所以在音效測試或畫面抽鬥中，給V-SATURN及SEGA SATURN打敗絕對唔出奇。此順帶一提，我們在今次的大比併中，也來一場MOVIE CARD大激鬥，市面上買得到的MOVIE CARD便有四款之多，分別是：

1.世嘉出的MOVIE CARD
2.日立出的跟機MOVIE CARD（兼可看PHOTO CD）
3.VICTOR 出的第一代MOVIE CARD及
4.VICTOR出的VERSION 2.0第二代MOVIE CARD（兼可看PHOTO CD）

結果是「VICTOR VERSION 2.0」全面大勝，用《FORREST GUMP》原裝VCD測試時，VICTOR MOVIE CARD二代最明顯是畫面內的物件或光線在移動時，畫面十分結實而不會有散散浮浮的情形出現般VCD出現的格仔飄移現像（數碼訊號）也得到大大的改善。

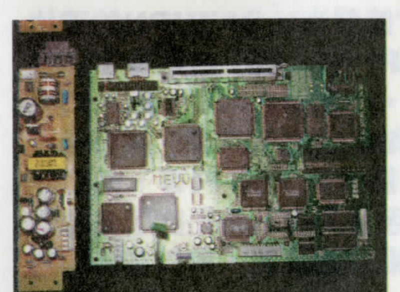
貴機鬥完到平機

三部貴價機比較過了，跟住便輪到平價版了，一部是V-SATUR平價版部是世嘉「白」機日本版及一部「白」機馬來西亞版，而讀者可買到的「白」印度尼西亞版不在比試之列，但無論我點試點比較，三部機的畫面都是相差不遠，反而是睇VCD時，V-SATURN明顯比兩部「白」機的畫質好一點，但一到音效大比拼一環，唔……有結果了，兩部「白」機也有一點點分別，對！日本版的音效比馬來西亞版清晰一點（只是一點），記住我是用一對五萬幾元的鑑聽級喇叭來試音效，當我家中接駁回二十五吋電視機直出時，兩部「白」機完全聽唔出有分別，但平價版V-SATURN卻排眾而出，音效始終靚一點。靚在甚麼地方？玩《NiGHTS》時，「細V」完全展現到Q-SOUND突出之處，高音更加通透，背景音樂的層次極之鮮明，「白」機其實音效也極之不俗了，但在比較之下，「白」機的層次確是稍為散了一點究竟點解呢？除了機身顏色之外，內部結構及所用零件應該是一樣的，唔……有可疑，我決定……。

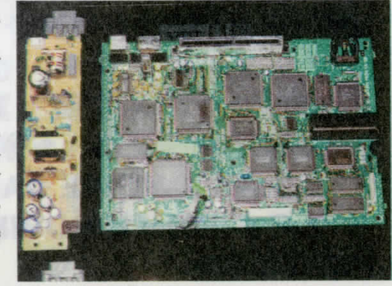


SATURN大解剖

我太驚在大解剖過程中出事了，所以我請老編米奇拔刀相助，將「細V」及「白」機大解剖，好！買定離手……開呀！各位讀者睇唔睇到邊部是「細V」、邊部是「白」機呀？請看線路板，在中間偏左的位置印著「MEUU」字樣便是「細V」了。

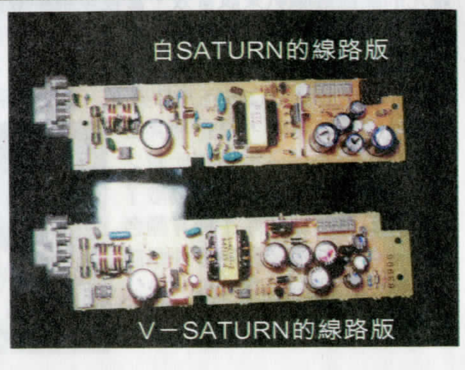


但真正影響音效的卻是那一組電容，請睇兩張電容的大特寫照片，一組啡色電容便是V-SATURN了，而一組藍色電容則屬於「白」機，世嘉SATURN，首先，V-SATURN的啡色電容是日本原廠造的「NITSUKA」電容，而日本版或馬來西版的「白」機所用那一組藍色電容則是在星加坡或台灣製造(沒有印產地來源，只是估計)，至於日本版「白」機為何不用日本製的電容……我都唔明，但話無影響就肯定呃你嘅。

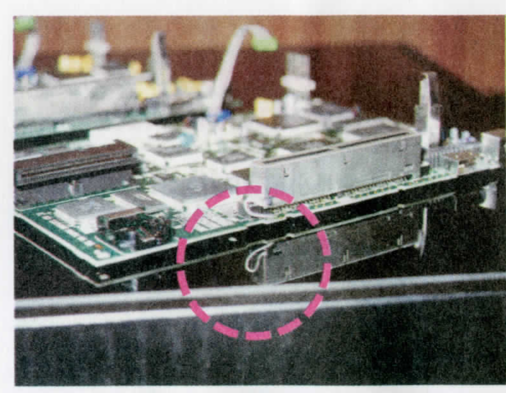




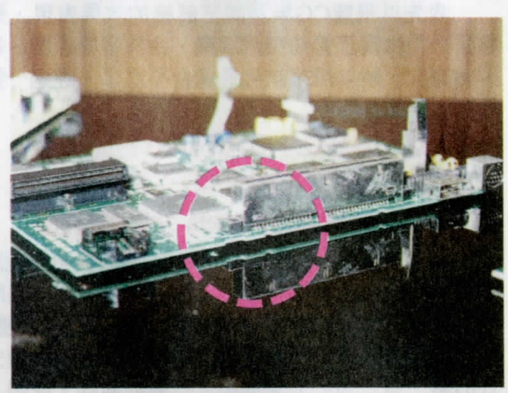
而再睇回線路版，V-SATURN是LASER印字，音頻解碼部份VICTOR所用的BURR-BROWN，PCM-1710U是LASER印嘜品種，比世嘉用的絲印嘜較靚，而PCM-1710U為1 BIT工作的D/A CHIP，且VICTOR更採用了電腦級SWITCHING SUPPLY，仲有、仲有VICTOR的電源牛比世嘉的靚很多，這一切一切令VICTOR想唔贏都幾難。



唯一弱點是V-SATURN的水線做得「鷄」一點(看圖)，世嘉「白」機則沒有外露呢！



◆V-SATURN的水線位造得不夠靚

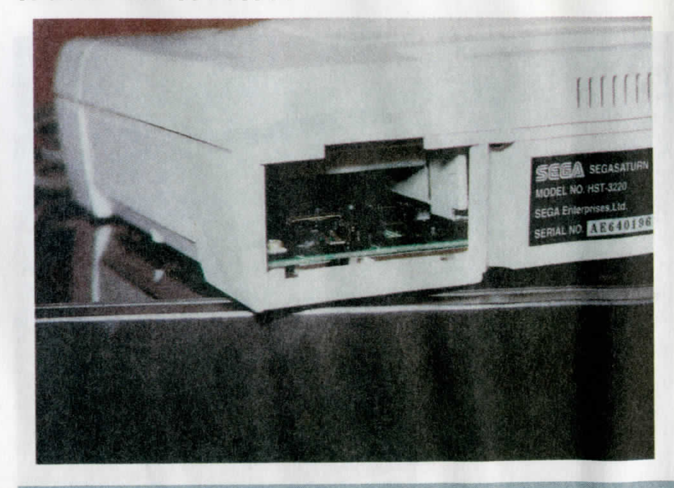


◆白SATURN的水線位造得不錯

大比併圓滿結束及一點補充

好啦！比試完了，讀者決定點做？大個仔了，唔好問我，基本上買邊一部也沒有所謂，但若閣下所接駁的是一部靚MON或由一套正組合所推動，就非玩V-SATURN不可了。

順帶一提，據米奇表示，市面的確有一些世嘉「白」機曾出現過MOVIE CARD插不到機內卡槽的情形出現，我自己也有聽過，在「遊戲誌」灣仔總部便有一部有這個問題，原因……不明，但奉勸各位讀者，想穩陣及安全一點，買機時記住即場試一試插那張MOVIE CARD，或買行貨也可以得到保障。



鳴謝訊達電子公司借出HI-SATURN及V-SATURN



無責任編輯：米奇

這個版本的《心跳》簡直就是完美的版本



唉，又是一隻自動進頁的遊戲。原本以為玩過那麼多次，也應該沒有甚麼好説，但玩過一兩次之後，就發覺有很多事情可寫。這個版本的《心跳》簡直就是完美的版本，當然，還未玩過WIN95版，這時下這個定論有點武斷，但單是SAVE的時間就已值得我多給它兩分，加上幾乎沒有LOAD碟時間，有些畫面也經過了修改，還有新遊戲和可以選擇的ENDING又是一大吸引之處，總之，玩SATURN版是一種完全暢順的享受。當然，要在鷄蛋裏挑骨頭的話大家可以説音響不夠PS版好，TRUE MOTION的開場只及PS水準也令我有點失望，原本以為有了TM SATURN可以在爭回一啖氣。再要挑剔的話，本來是可以説人設和作畫太差勁，不過自從ASCII公布了他們的戀愛擬遊戲《TRUE LOVE STORY》之後，就知道「一海還有一海深」的道理。總之，《心跳回憶》能出到這個地步，你還想怎樣？

機種：SS
製造商：KONAMI
遊戲性質：SLG
價格：6800日圓（DELUEX版）、9800日圓（SPECIAL版）
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械：3分
畫面：3分
音樂／音效：4.5分
故事：4.5分
操作性：5分
投入度：4.5分
原創性：5分
難易度：5分
平均分：4.3125分

心跳回憶

無責任編輯：米奇

令人無所適從



無可否認，最初留意這遊戲是因為它當中的人物很吸引很生動。對於這個遊戲創意實在十分欣賞。PIONEER LDC給我的印象是創意十足但實力有限，可以創作出很吸引的作品但永不能成為經典，《天地無用》是例子之一。《NOEL》這種「超級實時」的玩法非常吸引我，可是卻有點令人無所適從——到底代步會何時給我電話呢？她幾時才肯給我由香的ID？我現在的交談方式正確嗎？惠壬的婆婆死了，我可以怎樣主動安慰她？聖誕節想約她出來玩玩怎麼辦……太不主動是這遊戲的問題點，它沒有機會讓我來製造話題球，一切都是靠對方給我的那些只有單字的話題球來製造話題，雖然遊戲當中有很完善的情報系統，但情報量就很不足了，而且不能拿那些資料來製造話題。

此外，經常換碟是一個問題，可能將來的遊戲機需要可一次過插入多張CD-ROM的設計；爆了機之後不能重看曾經收過的V MAIL也很失敗；等候通信的畫面怎麼可以沒音樂的。我想，廠方如果再想在《NOEL》這類遊戲上賺錢的話，實在要在系統上再下番一苦功。

機種：PLAYSTATION
製造商：PIONEER LDC
遊戲性質：ETC
價格：6800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物／機械：4.8分
畫面：5分
音樂／音效：2.8分
故事：4分
操作性：2分
投入度：2.5分
原創性：5分
難易度：2分
平均分：3.5125分

NOEL（聖誕節）

無責任編輯：J.J

不知是甚麼原因，自己一直以來都對「幼兒向」的作畫有一定程度抗拒感，所以最初是不太願玩這遊戲的，直至玩了大約一章故事後才開始有所改觀。

論畫面，由於遊戲中的人物本來就設計得相當簡單，所以在PS的解像度下，人物不論在甚麼表情上亦和設定很相像，而且在表情方面亦遠超在下的估計，想不到每個人物都有那麼多小動作的，圖版方面，不但是整體上畫得很美，在細微的部分上亦可以見到是下過心思的。

戰鬥系統方面，那種在圖版移動途中突入戰鬥的設計雖然不是甚麼新嘗試，但因為有了地形上的影響，一些本來很易完成的戰鬥也會令人忙一陣子……幸好遊戲的AI系統不錯，人物的行動還算合理。

或許是目標的年齡層較低吧，故事方面較為簡單，而且間中更有迫你儲LV才能戰勝首領的情況，以現在RPG的應有水準來説是較為失敗的。遊戲中的音樂不錯，其中爆機後的曲子更值得一聽再聽。

順帶一提，今期攻略中未能找到的最後一粒龍之玉，原來是放了在打敗豬頭人王之後的礦山洞穴內的，取得之後拿去「快跑之泉」給那位妖精便可，但切記不可太遲，否則那個泉會結了冰的……

機種：PS
製造商：SCE
遊戲性質：RPG
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

人物/機械：3.5分
畫面：4.2分
音樂/音效：4.1分
故事：3.2分
操作性：4分
投入度：3.5分
原創性：3分
難度：2.5分
平均分：3.5分

POPOLOCROIS 波洛古羅斯物語

無責任編輯：J.J



最初看見關於這遊戲的資料時，大約是距離現在1年前左右，當時的人物頗像D之食桌，後來人物造型有了大幅度改變，換了一個多邊型版呂奇及陳寶珠……

事隔多月，這遊戲終於推出，看見那CD-ROM×2的設定，最初還以為最少也有6、7小時的奮戰，想不到一玩之下竟然2小時左右便已經爆機！有冇搞錯！2個小時裏，序章已經用了差不多20分鐘，加上簡單介紹遊戲中各人物的背景後，實際上要玩的部分少得可憐！那些10個蕃茄＝1枝飲品、10飲品＝1次吸血的設定根本可有可無，主角雷藏所謂的特殊能力亦只有在特定情況下才能使用，基本上當成是動畫片段的一部分直接播出來也沒有所謂，最後的戰鬥部分更是單純得過分，加點難易度也可以吧！另一方面，整個故事亦太過簡單，整體來説，這「遊戲」當成是電子小説推出可能會更好……

機種：SS、PS
製造商：ASCII
遊戲性質：AVG
售價：6800日圓
容量：CD-ROM × 2

評分：

人物/機械：2分
畫面：3分
音樂/音效：3分
故事：3分
操作性：2.5分
投入度：2分
原創性：2分
難度：2分
平均分：2.44分

DRACULA DETECTIVE 時空偵探 D.D.



無責任新GAME評壇

無責任編輯 ARES

《2X》其耐玩性可是歷作中最強的



說來，不經不覺已接觸了多代的《泡泡龍》，由當年的街機到後來的超任版本已經歷了數次地獄式特訓，當中尤以超任版最為深刻，因為全流程有成百版，但卻不能SAVE！記得唯一一次要流着淚通頂打機便只有這一次，打至七十多版玩眼訓，真係不成功便成仁……至於《泡泡龍2》的推出更是街機歷史上的奇蹟之一，不過可惜的是始終與《2X》在機竇緣慳一面，故S.S.版的推出可說是期待之作。而在測試後，ARES便發覺《2X》在版面的方排上的確與《2》差不多，但難度便增加了不少，不過可能是受了當年超任版的「毒害」，故總是覺得遊戲的流程真的是短了點，有些不夠喉的感覺。然而另一方面，設計者亦聰明地加上了一絕對彌補了此點的「編輯模式」，由於單是創作三十版版面已夠殺時，再加上可以自己設計的「地獄」來招待「至愛親朋」，而在被攻破後又會鑽研改良，故相對來說今次的《2X》其耐玩性可是歷作中最強的。

機種：SS
製造商：TAITO
類型：PUZ
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：
人物/ 機械:2.5分
畫面:3分
音樂/ 音效:2.5分
故事:——
操作性:4分
投入度:5分
原創性:3分
難度:3分
平均分:3.3分

泡泡龍2X

無責任編輯 ARES

紙版守門員的失誤又真係幾真實，幾貼題……



自足球熱潮掀起後，坊間便出現了一大堆乜LEAGUE乜CUP的足球遊戲，一陣這個又話最新系統，一陣又話甚麼實名，又話又幾多十隊個你揀，有啲仲話要玩足四十年。好嘞，咁究竟有幾多隻真係好玩嘅呢？老實講，筆者也不能肯定答到，只能保守地說有好有唔好，而這隻《真實足球》便可說是枯枝中的代表作。雖然遊戲中有多隊球隊選擇，模式亦算多，但始終是基點造得不好，滑浪般的的動作實在難以令人投入，不過唯一值得一讚的倒是那可選擇以日語或英語旁述的一項，這的確是遊戲的最大賣點。然而最令ARES不能接受的便是那紙版警察般的守門員，遠射時可以轉身避波讓足球溜入自己籠門、無端端出迎到大禁區，仲要被對方拍甩而失分，踢踢吓先發覺自己原來是十個打十二個，對方有一個收咗錢嘅間諜喺你籠門度扮守門員……老實講，這些不知是天意或人為的「失誤」又真係幾真實，看來此點才是遊戲的貼題之處。

機種：PLAY STATION
製造商：NAXAT
類型：SOC
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：
人物/ 機械:2分
畫面:2分
音樂/ 音效:2.5分
故事:——
操作性:2分
投入度:1.5分
原創性:2.5分
難度:3分
平均分:2.2分

真實足球

無責任編輯 ARES

操作上十分接近真正的直升機飛行理論



一向ARES都好喜歡揸飛機的立體射擊遊戲，程度上甚至已用腦鑽研，而整體來說設計人員亦真的越做越好，遊戲的操作亦越趨嚴謹，越來越接近真傢伙的判定，昨年的《皇牌機師》己叫筆者拍案叫絕，但之後的《SIDEWINDER》便更令人着迷(倒現在仍不時拿出來操練哩！)，當然，早排那隻《TOP GUN》便用風筒吹軟後屈成了煙灰缸……至於在早陣子玩過《GUNSHIP》後，唔，那一份興味開始滲出來了！論操作，一般玩者可能不能領悟到，至於原因便是不少玩者也在難易度中將難度調得太低，而致命點便是將LANDING設定成NO CRUSH，故在操控時便掉以輕心。而在操作上，《GUNSHIP》的優點便是十分之接近真正的直升機飛行理論，而當中不少細緻之處也十分相近，而且如操作得好的話，玩者更可在遊戲中發揮到直升機那優良的低空飛行能力。不過要彈的一點便是遊戲中數個型號的直升機是設計有加速引擎的，但遊戲中卻不能加速，來來去去也是那樣子，這可說是遊戲中的一大缺點。

機種：PLAY STATION
製造商：MICROPROSE
類型：STG
售價：5800日圓
容量：CD-ROM
記憶：1 BLOCK

評分：
人物/ 機械:3分
畫面:3分
音樂/ 音效:2.5分
故事:——
操作性:2.5分
投入度:3分
原創性:3分
難度:4分
平均分:3分

GUNSHIP

無責任發燒族 族長：李迪偉

過版的設定也值得一讚，有如睇故事一樣

記得在PC-ENGINE年代，我已經很鐘意玩《BOMBER MAN》了，後來超強的手提「彩色」GT推出，我成為了第一代支持者在地鐵裡玩七彩《BOMBER MAN》，整個車廂均佈滿了艷羡的目光，那班GAME BOY仔「頭DUP DUP」的情形到現在也令我回味無窮。

現在，再次在SATURN玩到《SATURN BOMBER MAN》，感覺是驚喜多了，新鮮感也多了，開場畫面不俗，每一版的畫面立體感強了，過版的設定也值得一讚，有如睇故事一樣，仲有不同的恐龍懷着不同的法寶供自己使用，還有……還有很多，實在太正了。

不可不提，十人對戰時畫面是會用高解像處理的(但一定要十人才可)，不妨試試。我已準備約PUYU神及八位朋友在一百二十吋幕玩此GAME，有機會話你知有幾堅吧！

機種：SATURN
製造商：HUDSON SOFT
類型：ACT
價格：5800日圓
容量：CD-ROM

評分
人物/機械:3.6分
畫面:3.4分
音樂/音效:3.5分
故事:——
原創性:4分
操作性:3.3分
投入度:4分
難度:4.9分
平均分:3.82分

SATURN BOMBER MAN



無責任新 GAME 評壇

心跳回憶～FOREVER WITH YOU～（特別版）

無責任編輯：PUYU 神



整個GAME都不覺怎樣LOAD碟，實在是非常正

不知有多人未玩過《心跳》呢？若是未玩過的而又是SATURN的機主的話，就一定要買一隻來玩，就算你不太懂日文也好（米奇有詳細的攻略呀），否則在你的打機生涯中肯定有個不可彌補的損失，隨非閣下是那些間中開開機「求其」玩幾嘢就關機的人又另當別論。

整個SS特別版《心跳》的包裝都十分搶眼，令人有愛不釋手的感覺，尤其是那個HOLDER，真是有令人有點捨不得用，而且亦可以季季「換畫」，頗有新鮮感。至於內在美，整個GAME都不覺怎樣LOAD碟，實在是非常正，大有一氣呵成的感覺，這一點完全擊敗了其他版本（尤其是PS版）。

缺點是有的，就是那盒專用SAVE CARD的顏色，單一地看過去是沒有太大問題的，但當插上舊主機時……

不計內容的話，PS版所送的專用MOUSE及MOUSE PAD確實是比較吸引；但當筆者一想到PS版的LOAD時間和次數時，就不禁有點無奈和棄屢了……

機種：SATURN
製造商：KONAMI
類型：SLG
價格：9800 日圓
容量：CD-ROM

評分

人物/機械:4.5分
畫面:4分
音樂 / 音效:3.8分
故事:3.7
操作性:5分
投入度:5分
原創性:4分
難度:3.9分
平均分:4.23分

VIRTUA FIGHTER KIDS

無責任編輯：PUYU 神

夠「Q」，夠可愛，表情夠攪笑

首先，筆者在此聲明一下，對於一些「Q」版的東西，在下是不太喜歡的（雖則未至於討厭）

早在3，4月時《VIRTUA FIGHTER KIDS》已經推出了，坊間對於此GAME的評價可算是毀譽半參，好的是覺得GAME中的人物夠「Q」，夠可愛，表情夠攪笑，頂癮非常。壞的是操作不同了，以前做到的現在卻形同廢人，總之非常之不滿。

以筆者的愚見，《VIRTUA FIGHTER KIDS》起碼是一隻製作認真的作品，此話何解？本GAME中的招式定判定全和以前不同，這就是AM 2認真之處，其實他們大可以把舊的系統和招式定判來一個完全移植；但結果是他們寧願重頭造起都不肯搬字過紙，絕不欺場。若閣下也是踩的話，就應想一想，究竟是隻GAME差還是自己未能適應新的招式定判定？

機種：SATURN
製造商：SEGA
類型：FIG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分

人物/機械:4.3分
畫面:4分
音樂 / 音效:3.7分
故事:——
操作性:4分
投入度:4分
原創性:4分
難度:3.9分
平均分:3.99分

大牌呰

無責任編輯：赤目黑龍

如果要做埋牌就好囉！

精采呀！以前就話有上海有四川雀，而家陣就有這隻大牌呰了，其實這隻《大牌呰》的玩法和他的同樣遊戲差不多，而且這遊戲之中，最令黑龍感到高興的是要一定取順子和刻子牌，這樣玩下去，就好像玩麻雀遊戲一樣，如果這集遊戲以再強化一點，在遊戲之餘再加上麻雀的話便最理想了，正如黑龍一説着的一樣，如果這隻遊戲要做埋牌就好囉，一隻遊遊戲集合多種遊戲於一身是玩者們也非常想見到的呢！不過世事又怎會如此美滿的呢？所以有好遊戲便要好好的把握，不要放過任何機會。

機種：SEGA SATURN
製造商：METRO
遊戲性質：PUZ
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分

人物/ 機械:——
畫面:2.5分
音樂/ 音效:2.5分
故事:——
操作性:2分
投入度:3分
原創性:2分
難度:3分
平均分:2.5分

PUZZLE BOBBLE 2X

無責任編輯：赤目黑龍

反彈！反彈！再反彈！

究竟《PUZZLE BOBBLE》有乜好玩？這是一個很好的問題，人物有趣？好像是；遊戲的難度高，有挑戰性？這個也有少許，不過，相信黑龍喜歡這遊戲是因為她的「反彈」，在同類的PUZ遊戲之中，只有《PUZZLE BOBBLE》是使用這種「反彈」的操作，種反彈除了增加了玩時的難度外，更加考玩者的眼力和集中力，當然，可以自創圖版和友人一同比試也是這《PUZZLE BOBBLE 2X》吸引玩者的地方，如果玩者精神好的話，不妨來個反彈！反彈再反彈，看看可以支持到哪一版。

機種：SEGA SATURN
製造商：TAITO
遊戲性質：PUZ
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分

人物/ 機械:3.5分
畫面:3分
音樂/ 音效:2.5分
故事:——
操作性:2.5分
投入度:4分
原創性:2.5分
難度:3分
平均分:3分





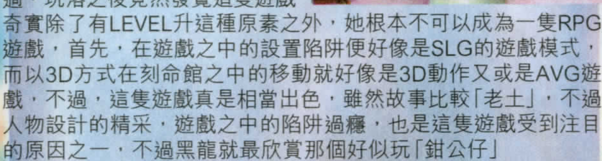
無責任新 GAME 評壇

刻命館

無責任編輯：赤目黑龍

就好似玩「鉗公仔」咁過癮

本來接到這隻遊戲之時，大家也説這是一隻RPG遊戲，不過，玩落之後竟然發覺這隻遊戲



奇實除了有LEVEL升這種原素之外，她根本不可以成為一隻RPG遊戲，首先，在遊戲之中的設置陷阱便好像是SLG的遊戲模式，而以3D方式在刻命館之中的移動就好像是3D動作又或是AVG遊戲，不過，這隻遊戲真是相當出色，雖然故事比較「老土」，不過人物設計的精采，遊戲之中的陷阱過癮，也是這隻遊戲受到注目的原因之一，不過黑龍就最欣賞那個好似玩「鉗公仔」

咁過癮嘅陷阱了，真是過足癮，絕無冷場，誠意推介！！

機種：PLAY STATION
製造商：TECMO
遊戲性質：SLG
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分

- 人物/ 機械:4分
- 畫面:3.5分
- 音樂/ 音效:3.5分
- 故事:2.5分
- 操作性:3.5分
- 投入度:3.5分
- 原創性:3分
- 難度:3.5分
- 平均分:3.33分

PUZZLE BOBBLE 2X

無責任編輯：指令魔人



噢！我做咗白老鼠

話說有日返到公司，ARES、RUGAL、zac、ROBERT、ZAC同R叫我埋去幫幫手玩吓隻《PUZZLE BOBBLE 2X》，但係我不嬲都無玩開哩隻GAME，正想話我都幫唔到佢之時，佢己經陰陰咀咁開咗隻GAME俾我，話：「八版，好少嗜。」咁就不妨玩吓啦。玩完之後，佢先至話俾我聽頭先係俾我哋試一試嗰八版自製嘅版圖有無問題，噢！原來係白老鼠試驗……

講番隻GAME，個人認為就真係無乜「PUZZLE」成份可言，反而係運氣成份居多，好似唔係咁好玩，本人反而鐘意玩番隻《TETRIS BOMBLESS》多啲。

機種：SS
製造商：TAITO
遊戲性質：PUZ
價格：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分

- 人物/ 機械:2.5分
- 畫面:2.5分
- 音樂/ 音效:3分
- 故事:——
- 操作性:3分
- 投入度:3分
- 原創性:3.3分
- 難度:3.5分
- 平均分:3分

VIRTUA FIGHTER KIDS

無責任編輯：指令魔人



「好可愛呀！」

以上嗰句係我喺數個月前，在某電子耍樂中心裏面，有一位少女望住部《VIRTUA FIGHTER KIDS》講嘅。

我覺得世嘉今次做得幾好，可以將一隻出咗咁耐嘅GAME再番出，但係又竟然重有新鮮感嚐，而且更加吸引咗一班平時唔打機嘅女孩子；而佢又俾你知道班製作人員係有做嘢嘅，並唔係直接從ST-V版搬落CD版，從SS版嘅開場動畫同埋各人嘅ENDING動畫就可以見到嘞。

但係隻GAME就硬係有少少問題，雖然個格鬥系統係同《VF 2.1》完全一樣，但係啲人全部變哂Q版，手腳又短，如果用番《VF 2.1》嗰種打法，就肯定成日打唔到人嘞（因為啲手腳全部唔到……）

機種：SS
製造商：SEGA
類型：FIG
售價：5800 日圓
容量：CD-ROM

評分：

- 人物/機械:4分
- 畫面:3.7分
- 音樂/音效:3.5分
- 故事:——
- 操作性:3.7分
- 投入度:3.5分
- 原創性:2.5分
- 難度:4分
- 平均分:3.6分

KING OF FIGHTERS '96

無責任編輯：指令魔人

草薙京：「驅闇炎！」咦！？冇波放？

壹玖玖陸年柒月貳拾伍日，筆者、ZAC同美術部亞☆（係，佢打《KOF》都好勁㗎，係我哋嘅隱藏人物嚟），走咗去SNK香港代理嗰處，因為有《KOF '96》試玩版！

未玩過尤自可，一玩之下，發覺其玩法與《KOF '95》極之唔同（我諗係SNK至夠膽咁玩法……），各人物嘅飛行道具大幅度削減，逼玩者戰鬥時使用埋身戰，刺激了不少！而且其四種類之跳躍系統也設計得十分好，絕對唔會搞錯。以我睇，此GAME嘅系統唔會只得咁少嘢，一定大把嘢玩！

唔，你估《KOF '96》可以HIT幾耐呢？（《KOF '95》都HIT咗成年有多……）

機種：AD
製造商：SNK
類型：FIG
售價：——
容量：——

評分：

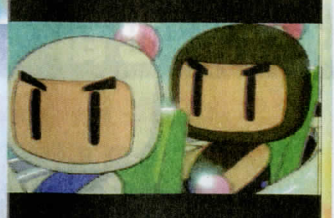
- 人物/機械:4.5分
- 畫面:4分
- 音樂/音效:3.5分
- 故事:——
- 操作性:5分
- 投入度:4.7分
- 原創性:5分
- 難度:3.5分
- 平均分:4.3分

無責任新GAME評壇

SATURN BOMBERMAN

無責任編輯：KAN

用14吋電視嚟玩10人對戰……



由超任推出了第一隻《BOMBERMAN》後，小弟就集集都有玩，之但係冇一集玩得長，最多都係同啲豬朋狗友一齊考驗下友情嘅真義，齊齊「圍威喂」咁玩下，機就真係冇爆過咯。而家，HUDSON終於將哩隻咁鬼賺錢嘅移植到世嘉土星上，咁樣，又會同大家玩開嘅超任版有乜嘢分別呢？

查實哩隻GAME嘅一大賣點，可以話係嗰個「１０人對戰模式」。不過，除非你屋企有座４８吋大電視，如果唔係就會玩得非常辛苦，真係近視都加深啲，事關喺「１０人對戰模式」嗰陣，啲人物實在細得可憐，鼻屎咁大粒，有時都唔知自己喺度玩緊乜（又押韻啊～）。所以我對哩個「１０人對戰模式」冇乜好感，亦都唔想玩（因為我屋企冇４８吋大電視）。不過另一方面，小弟亦非常欣賞今次《SATURN BOMBERMAN》嘅新創作模式—「MASTER MODE」。喺哩度，玩者要逐層逐層咁打上去，要打到去最高嘅第21層為止，而且每個玩者都只有一條命，所以係刺激非常嘅啊～。同埋喺「NORMAL MODE」入面嘅版圖設計，都落過一番心思嘅，皆因每個版圖同每個版圖之間都係有連繫，各玩者可以好清楚咁睇到阿BOMBER MAN哥點樣由一個版圖走到去另外一個版圖，而且，今集嘅版圖仲好鬼大，有啲仲成兩、三個畫面咁闊，哩啲都係超任版冇嘅嘢嚟。不過，難易度就實在太～低咯，我哋嘅黑龍兄用咗唔駛2個鐘，就爆已經哂「MASTER MODE」同「NORMAL MODE」咯，所以抵唔抵玩就真係要睇你自己嘞。

機種：SATURN
製造商：HUDSON
類型：ACT.
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

項目	分數
人物/機械	2.5分
畫面	2.3分
音樂/音效	2.9分
故事	——
操作性	3.0分
投入度	3.7分
原創性	2.3分
難度	1.5分
平均分	2.6分

人力飛行 PROP CYCLE

無責任編輯：KAN

用嚟「KEEP FIT」就最啱嘞



哈哈，當小弟第一眼見到哩隻GAME嗰陣，就已經覺得佢係健身單車同遊戲機嘅偉大混合體，（噢，簡直係前無古人哦～）所以嗰日小弟喺遊戲要樂中心度見到有得玩，就放咗7個代用銅板入去。嘩嗄！一試之下，即時覺得自己變咗做《天空之城》嘅柏斯，皆因哩隻GAME不論時代背景設定同人物設計都同宮崎駿叔叔筆下嘅非常相似。再玩落去，發覺哩隻GAME比玩者好大嘅自由度，可以比你喺哩個地圖上四圍踩，跟住仲要搵啲氣球嚟撞爆佢，係冇一條固定嘅路線嘅。不過咁樣反而有缺點，就係會令到玩者唔知自己去咗邊，所以，睇地圖就變咗係玩者搵番自己前路嘅其中一個重要方法。不過如果論操控，小弟就覺得係好難上手嘞，尤其是當你「賴」快咁起勢踩之後，咁樣你就休想將速度減低，而且又難控制咗，跟住你就會見到啲氣球係你身邊擦過，又篤佢唔爆喎，WELL，真係一件好無奈嘅事嚟……。不過若閣下想一面健身一面打機嘅話，哩隻GAME都算係一個唔錯嘅選擇嚟嘅。

機種：街機
製造商：NAMCO

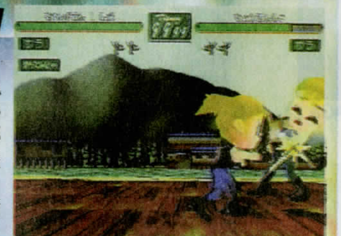
評分：

項目	分數
人物/機械	3.7分
畫面	4.1分
音樂/音效	4.0分
故事	——
操作性	3.2分
投入度	4.2分
原創性	4.5分
難度	3.9分
平均分	3.94分

VIRTUA FIGHTER KIDS

無責任編輯：KAN

比我玩就真係超齡咯



查實小弟都有玩開《VIRTUA FIGHTER 2》嘅，而且仲係非常熱愛嗰隻。不過話就係咁話，我都唔係盲目咁支持嘅，好似哩隻《VIRTUA FIGHTER KIDS》咁，我就唔係咁睇好嘞。當初佢出街機嗰陣，打咗兩局，已經覺得入面啲判定好鬼短，有本事同個對手頭碰頭嘅時侯出「夏天食鹽腳」（SAMMER SALT KICK）都攻擊唔到敵人，你話激死唔激死吖，咁樣我不如番屋企玩番隻《VIRTUA FIGHTER 2》好過咯。而且出SATURN版本嘅時侯，加入咗一啲令遊戲難易度更低嘅設定，好似嗰個啱初學者玩嘅「KIDS MODE」同埋可以預先輸入連續技嘅「COMBO裝作模式」，令到一啲唔係玩開格鬥GAME嘅玩者都可以樂在其中，不過對於我哋哩啲玩開《VIRTUA FIGHTER 2》嘅人嚟講，其意義就唔係咁大咯。不過其實諗深一層，其實哩隻GAME嘅對象係一啲小朋友又或者係女仔，有哩啲設定係正常嘅，而且最近亦都見到SEGA推出嘅格鬥越嚟越多元化，以迎合唔同類型玩者嘅口味，繼而廣大遊戲機市場。其實，都係一件好事嚟嘅。

機種：SATURN
製造商：SEGA
類型：FIG.
售價：5800日圓
容量：CD-ROM

評分：

項目	分數
人物/機械	2.6分
畫面	2.3分
音樂/音效	2.7分
故事	——
操作性	3.3分
投入度	3.2分
原創性	1.2分
難度	1.2分
平均分	2.357分



ANGEL GRAFFITI

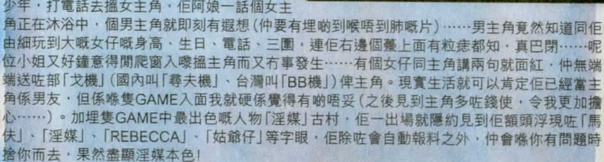
無責任不是與ARES一同研製遊戲誌

大威震八連制霸主催者之一：ZAC

一隻好GAME 強硬推介 © 硬造GRAFFITI

話説小弟都有迷過呀松本泉先生套「柯欄條路」（ORANGE ROAD），於是就諗住捧吓佢場玩吓呢個ANGEL GRAFFITI啦。點知，隻GAME同「柯欄條路」嘅劇情十分接近，連人物性格都好似，個主角就直情係自閉少年，打電話去搵女主角，佢阿娘一話個女主角正在沐浴中，個男主角就即刻有遐想（仲要有埋啲到喉唔到肺嘅片）……男主角竟然知道同佢由細玩到大嘅女仔嘅身高、生日、電話、三圍，連佢右邊個鬢上面有粒痣都知，真巴閉……呢位小姐又好鐘意得閒爬窗入嚟搵主角而又冇事發生……有個女仔同主角講兩句就面紅，仲無端端送咗部「戈機」（國內叫「尋夫機」、台灣叫「BB機」）俾主角。現實生活就可以肯定佢已經當主角係男友，但係喺隻GAME入面我就硬係覺得有啲唔妥（之後見到主角多咗錢使，令我更加擔心……）。加埋隻GAME中最出色嘅人物「淫媒」古村，佢一出場就隱約見到佢額頭浮現咗「馬伕」、「淫媒」、「REBECCA」、「姑爺仔」等字眼，佢除咗會自動報料之外，仲會喺你有問題時捨你而去，果然盡顯淫媒本色！

講真，隻GAME本身啲SETTING比較差，動畫質素更令你驚叫（每秒8格？！），而且一玩要玩兩年，EVENT又唔多，都幾悶（我都唔明點解我會玩爆機）。故事方面又唔突出，EVENT更令你有去街市買餸嘅感覺（唔該要一斤魚、九兩菜）。畫面方面，最正都算啲人物嘅「硬直畫面」，其他嘅，不講也罷。（之不過，唔知點解到最後我一件都得唔到手……唔，我都係唔追呢啲「死（物）女（孩）」，正正經經追啲正常女子好過……）



機種：PS
製造商：COCONUTS JAPAN
遊戲性質：SLG
售價：6800日圓
容量：CD-ROM

評分：

項目	分數
人物/機械	4分
畫面	3分
音樂/音效	2分
故事	1分
操作性	2分
投入度	2分
原創性	2分
難度	3分
平均分	2.4分



STREET FAXER 2
LOCATION TEST EDITION

一拳瞓得最深

BY：FUKUDA

唔係全球最快，但係我哋都有得睇！

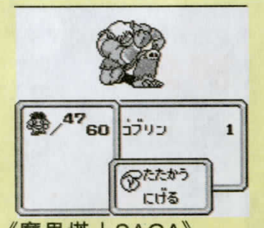
PS最前線廠商SQUARE履行承諾
《SAGA》系列最新作於明年春推出

真不得了！原超任皇牌、現PS大廠SQUARE現對外界宣佈，在今年末至明年春將會有多隻全新作品發售，其中包括了《魔界塔士SAGA》、《浪漫傳説ROMANCING SAGA》的最新一輯《傳説開拓者SAGA FRONTIER》、以《太空戰士FINAL FANTASY》系列的職業加上《皇家騎士團2 TACTICS OGRE》遊戲模式的《太空戰士戰略版FINAL FANTASY TACTICS》、多邊形之侍格鬥遊戲《武士道之刃BUSHIDO BLADE》，還有立體宇宙射擊遊戲《ZAUVER》，再加上12月發售的超大作《太空戰士VII FINAL FANTASY VII》，這片SQUARE熱潮將會蓆捲整個業界，看來在今年尾起各位將會有好戲看了。

《SAGA FRONTIER》
《SAGA》全新系列第7部

首先要介紹的是帶着濃厚近未來色彩的《SAGA FRONTIER》，和古典風格的《浪漫傳説》系列一樣都是由著名插畫家小林智美擔當遊戲插圖，不過在遊戲系統上卻有點改變了。首先，玩者不止會玩到一個結局的，遊戲的結局是視乎在過程中所做過的事來決定的；另外，主角的隊伍會有10個同伴以上，和以前的5~6人有點不同；還有，就是玩者無法自由取得同伴，因為某些角色只會因應所選的主角而才出場的；最後，就是採用了《魔界塔士》時那幾類種族：人類、妖魔、機械及怪獸，和《浪漫傳説3》時的同伴種族有點不同。97年春季發售預定，5800日圓。

《SAGA》系列發展史



1.《魔界塔士SAGA》
1989年12月15日發售



2.《SAGA 2 秘寶傳説》
1990年12月14日發售



3.《SAGA 3 時空之霸者》
1991年12月13日發售

《SAGA》系列GAMEBOY首度登場，故事環繞着較為科學化的時空，而遊戲方面自由度並不高，是較傳統的RPG系列。



4.《浪漫傳説ROMANCING SAGA》
1992年1月28日發售



5.《浪漫傳説2 ROMANCING SAGA 2》
1993年12月10日發售



6.《浪漫傳説3 ROMANCING SAGA 3》
1995年11月11日發售

《SAGA》系列移師超任的3部曲，以「自由SCENARIO(劇本)」為遊戲的賣點。較特別的是在第1集及第3集中玩者要從8名主角裏選取其1來進行遊戲，而第2集則是皇帝繼承系統。

《FINAL FANTASY TACTICS》
QUEST原班人馬繼《TACTICS OGRE》全力制作

第2隻向大家介紹的是《FFT》，遊戲的故事背景及世界觀等都是和《FF》系列有關，而部份登場角色更是各位非常熟悉的《FF》職業，有黑魔道士、白魔道士、騎士、侍、龍騎士、見習戰士及舞蹈家等，再加上全新的職業，令人有一種既親切又新鮮的感覺。由於製作《皇家騎士團》兩集的QUEST員工已轉投SQUARE，因此各位亦可當《FFT》是《OGRE》的續篇來看。在戰鬥系統上，由於多邊形機能更為強勁的關係，因而是可將超任版的畫面作360度自由回轉來玩，難度亦相對地提高，而戰鬥版圖最大為16格×16格。97年春季發售預定，售價未定。



■究竟《FFT》能否像《TACTICS OGRE》般成功？(圖為《TACTICS OGRE》)

《BUSHIDO BLADE》
和風武士道精神之比鬥

由RIGHT WAIT製作、SQUARE發行的《BUSHIDO BLADE》是一隻全多邊形的武士格鬥，人物解像度有點像NAMCO的《SOUL EDGE》，不過由於遊戲並非是在一塊固定的細小平台上戰鬥，而是可自由地在一座城堡內走來走去，因此有一股與別不同的遊戲感覺。96年冬季發售預定，價格未定。

《ZAUVER》
SQUARE首隻全POLYGON射擊遊戲

這隻3D SHOOTING GAME目前所知的資料仍然不多，只知道是一隻畫面質素近似《STAR BLADE》的立體射擊遊戲。發售日及價格未定。

PS頭炮作《TOBAL NO.1》買1得4
《FF7》《FFT》體驗版同步登場

根據官方的公佈，即將在8月2日發售的《TOBAL NO.1》所附送的體驗版遊戲碟除了《FF7》外，原來還收錄了新佈的《FFT》的體驗版，再加上《SAGA FRONTIER》及《BUSHIDO BLADE》兩隻遊戲的資料(相信是DEMO片段)，因此各位FANS記得不要錯過。順帶一提，SQUARE已確認了《FF7》的意念插圖仍和往常一樣，由大師天野喜孝負責，不過不知何時才能看到天野的手筆呢？另外，本地曾一度傳出這隻《FF7》試版碟是可以一鋪玩爆機的，但是只要細心一想：既然正版《FF7》都要2CD，那麼試版只用1CD，又怎能玩到尾呢？這種傳聞當然不攻自破。

TOBAL No.1



N64是否真的能君臨天下？

任天堂大舉公佈年內推出作品！

N64推出至今，已經有2~3隻遊戲正在發售中(揩令麻鬼人按：……)，而下一隻推出的PUZ《Cu-On-Pa》將會在9月才發售，這看來對要在PS與SS激戰中爭取一個有利席位相當不利，相信有見及此，任天堂現正公佈會在今年內推出曾在E3展出過的一大堆遊戲，希望可以增加市場的佔有率；下表是各遊戲的預定發售日期及簡介。

發售日	遊戲名稱	生產商	日圓售價	簡介	期待度
9月	波浪競賽64	任天堂	9800	水上電單車	☆☆☆
10月	驚慄俄羅斯(暫稱)	任天堂	9800	複雜方塊	☆☆☆
	星球大戰~帝國之影	任天堂	9800	超正星戰遊戲	☆☆☆☆☆
11月	孖寶賽車64	任天堂	9800	可四人同時玩	☆☆☆☆
	金眼睛007	任天堂	9800	電影版遊戲	☆☆
	體獲賽車(暫稱)	任天堂	9800	未來動作射擊	☆☆
	電光戰車(暫稱)	任天堂	9800	新型動作賽車	☆☆
12月	卡比空戰(暫稱)	任天堂	9800	Q版空中戰鬥	☆☆☆
	星空火狐64	任天堂	9800	3D射擊新版	☆☆☆
	巴奇布奇(暫稱)	任天堂	9800	進化變型賽車	☆☆☆
	爬行者(暫稱)	任天堂	9800	動作遊戲	☆☆
	高爾夫球(暫稱)	任天堂	9800	運動	☆☆
	F-ZERO 64	任天堂	9800	高速浮遊車	☆☆☆☆☆
	勇士恐龍冒險島64	任天堂	9800	超任名作續篇	☆☆☆☆

有一點要指出，就是即將在美國發售的N64，其遊戲盒帶是無法與日本版互換的！這即是說美版主機不可玩日版GAME，同樣日本版機也無法玩到美版遊戲。不過，以當年超任的例子來說，「無法互換」指的只是盒帶設計本身，其實只要加上ADAPTER便可玩到，可是從外貌上兩款主機可說是一模一樣，究竟日版用戶能否透過轉駁器來玩美版GAME，現在就不得而知了。

《心跳》限定版供過於求

部份商戶散貨悲慘《回憶》

【本刊特約情報員橋單內電報導】SS版的《心跳回憶》已經推出了一段日子，相信大家依然記得PCE版和PS版《心跳》被炒賣的情況，可能某些店主心想這次SS版大有可為，所以購入了不少限定版，而在初出那天還是賣$980至$1150左右，其實以9800日圓的定價來說，這個售價並不算太過份(大約10算)，但是店鋪們所購入的限定版比普通版還要多，眼見一間規模極小的店鋪也有十多二十隻，再加上現今玩家們也知道SS遊戲不會太貴，所以店主們都紛紛降價，以求盡快去清手上的存貨，現時最新價格已經跌到$6XX，反而普通版仍在賣$400左右，相信這次老闆們都「幾傷」。

日本遊戲界本年度最大盛事

各大廠商8月下旬TGS登場

第1屆TOKYO GAME SHOW'96將會在日本東京BIGSIDE國際會議場由8月22日至24日舉行，歷時大部份著名廠商像SEGA、SQUARE、SNK、BANDAI、SCE、光榮及CAPCOM等都會有攤位展出，而所佔面績最大的當然是SEGA，不過SQUARE加上SCE又不比SEGA細，而唯一較為特別的是任天堂依然不出席，難道是沒有新作推出？抑或……

SS首隻使用8枚CD遊戲現正開發中

現今真是CD-ROM的世界，由於生產成本遠比使用同等容量的ROM帶便宜，而且幾乎無容量限制，因此有不少廠商都開始計劃在PS與SS上推出新作，起碼SQUARE表面上都因此理由而離棄了任天堂而轉投PS，而WARP的《E0》也用上了4隻CD，因此照目前的情況來看使用多隻CD的遊戲將會成為一個趨勢。根據最近的外電報導，曾有份參與今年暑假在日本上映《加米拉2》3DCG製作部份的AFFINI ENTERTAINMENT TECHNOLOGY，將會在SS上推出CD 8枚組的大容量遊戲！這一隻美日合作遊戲暫定於97年春季發售，據知使用這麼多枚CD的原因，是在遊戲裏用上了大量的實寫畫面，而有可能會再增加CD隻數的，實在是一隻令人相當期待的作品。

SS推出對應軟件MPEG解碼遊戲

CSK總合研究所(《PUZZLE AND ACTION 3》)現正為SS開發一種用來為VIDEO CD解碼的軟件「MPEG Sofdec」(MPEG Software decoder)，目的是希望能夠在無需使用MOVIE CARD的情況下，以軟件來替MPEG檔案進行解壓，務求可以做到像《GUN GRIFFON》片頭那種超級高質素的畫面。雖然目前仍未公佈首隻對應遊戲，可是相信很快便會有進一步的消息，到時本刊便會第一時間向各位報導。

光榮天津分部遭到查封

全因製作《提督之決斷》

實在感到非常悲哀，光榮公司在中國天津的分部遭到政府的查封，並且有4名中國籍公司職員被捕，原因是他們正在製作以二次大戰時、太平洋水域戰事為題材的電腦版《提督之決斷》……不過，話倒頭來，在中國裏竟然有人敢宣揚大日本軍國主義(註：在《提督》中，玩者可以選擇較難玩的日軍或較易玩的美軍，如果以日軍取得勝利，那麼和改寫歷史有何分別？)，實在有點兒那個，希望業界以後不會再有這類和政治拉上關係的事件發生好了，因為我們只想玩GAME而矣。

傳聞：某E廠推出S星遊戲？

根據各界傳聞，說某E字頭大廠商會在「S星」推出其名系列「勇龍鬥惡者」的第8集，用來和「P站」在年尾推出的壓軸巨作「最終太空夢幻戰士柒」抗衡，不過這一切都只是坊間的推測，事關這廠商已和「N糖4十6」簽了合約，現正開發「溫打丁丁計劃之二」，難道「N糖」已放寬了對旗下廠商的限制？

超新作大出血！

◆CO2嚟喇！SS版的《少年街霸2》現正定於9月14日發售，售價5800日圓，各位識貨之人一於留定錢買啦。

◆龍珠又有新GAME出？原來BANDAI現正為PS開發名為《龍珠GT》的全新遊戲，故事當然是圍繞着《GT》裏的3名主角：少年悟空、阿斑和杜拉格斯的冒險，聽聞還會有死去了的悟空、比達、菲利及斯路呢！遊戲是以3D多邊形格鬥來推出，發售日及價格未定。

◆ATLUS將會在8月9日推出SS版《真．女神轉生~惡魔召喚師》與《惡魔全書》的雙碟套裝版本，除此以外還加送了一隻8cm的CD SINGLE，收錄了CD《惡魔召喚師 SOUND FILE》內經重新編曲的遊戲音樂，看來8月又要花多一筆錢了；售價7800日圓。

◆PC-FX版本的《同級生2》將在8月9日發售，希望這一隻低刪剪度的絕正遊戲不會再度延期吧，售價是8800日圓。

◆SS隻《SAKURA大戰》現定於9月27日推出，不過還未公佈正式售價，相信再度DELAY的可能性非常大。

◆ASCII(《打吡大賽馬》、《自製RPG》)也順應潮流，推出一隻名為《TRUE LOVE STORY》的PS版美少女育成SLG，玩者要在高校生活的最後一年內，不斷和身邊的女孩子交談、見面及約會，以向她們告白成功為目標。雖然登場的女角合共有9人，不過相對《同級生2》、《心跳回憶》甚至是未出的《ETERNAL MELODY》和《SENTIMENTAL GRAFFITI》來說她們的質素真的很差，如果以目前的畫面質素便當商品發售就一定死梗。

◆KONAMI繼《實況沙鍋曼蛇~FOREVER WITH ME》後，現正宣佈會在今秋推出業務用人氣STG《性感沙鍋曼蛇》，暫定PS版和SS版同步發售，4800日圓。

◆HUMAN又有N64新作公佈，就是名為《HUMAN GRAND PRIX IN FORMULA 1 THE NEW GENERATION》的F-1賽車遊戲，發售日及價格未定。

◆CLIMAX的《DARK SAVIOR》話會在8月30日推出喎，聽住你先啦，內藤寬！記住係對應SS隻ANALOG手掣㗎。

◆今期講咗咁多SQUARE嘅正GAME，其他嘅PS新料就留番下期先至講啦，拜拜。



街頭GAME霸王

文：ZAC

大家好！鍾唔鍾意小弟送俾大家嘅KOF 97預想圖呀？

ALPHA II 襲港

早排咪提過STREET FIGHTER CO_2嘅美版STREET FIGHTER ALPHA II有隱藏人物嘅？近排多得各友好同讀者提供，已經知道周圍都多咗呢個ALPHA II嘞。繼「葵芳新刀會講場分WORLD」、「髀門市講場」後，原來家陣連「尖咀甘聲」、「荃灣民魚」、「唯巴WORLD」等地都已經有ALPHA II玩嘞。當然，佢地都會貼FORM紙，教埋你點用「殺意隆」、「舊印度佬」AND「舊蘇聯佬」。

另外，有樣嘢想澄清。上次咪講過業內已經有平價CO_2底版供應嘅？點知原來有啲朋友以為嗰啲係翻版底版嚟，查實你哋搞錯嘞。呢啲平價底版只不過係二手底版，引起大家誤會，實在唔好意思，對唔住！你哋折磨我啦！

三蚊博你一萬銀！

我想同大家講吓責任問題，話說近排有位行家喺自己地盤度公然教各讀者用「一元亂刮」及「鋼尺板」嚟做出高速連射而唔手軟嘅方法嚟玩SEGA隻奧運GAME。冇錯呢個係一個好方法，但係就算二手舊機殼都要成二千蚊左右一部（連埋個膽），你咁刮花人哋部機就唔係幾好（新款白機殼要成八千至一萬蚊一個）。你可以話大不了叫人換過啲掣或機面，不過你咁刮花人哋部機其實機鋪方面已經可以告你刑事毀壞（只要有兩個人或以上同時見到你咁做就已經係有証人）！唔係拋你，你可以自己去查查。呢位同行早排已經叫人用個一蚊頂住TIME CRISIS支鎗個摩打，冇事就好地地，有事又可以告你，所以千祈唔好亂試。不過呢位行家都算精，只係得個講字，最多只可以差佢教唆，佢都算叻仔嘞！其實啲機鋪都已經貼哂紙仔叫大家咪刮機架啦。另外，擁有多年打飛機GAME經驗嘅赤目黑龍表示，其實用手指公「捽掣」都已經可以有十分美滿嘅連射效果，雖然隻手指會痛，但係都叫做有體育精神，又唔會犯法吖！

減肥在電子耍樂中心

話說呢個NAMCO嘅「人力飛行單車」到咗，好多地方都有，公價六蚊位。不過反應麻麻。或者因為太矚目啦，搞到大家都唔係咁敢去玩（至少小弟就係）。不過又有趣聞一則，就係喺呢間「唯巴WORLD」嚟咗呢部機嘅第二日，部機竟俾人踩斷鍊，搞到部機冇鍊用。究竟個玩者對部機做過乜？係咪當咗佢係減肥單車？

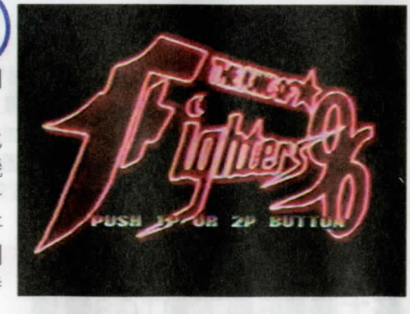




我劈劈劈劈劈劈劈劈劈劈劈

話說小弟同各戰友都已經迷上咗「東京番外皮」入面嘅黑澤，因為實在能夠完全令我哋發洩哂啲暴力傾向（唔係獸性，此乃題外話）。指令魔人仲向小弟提供咗一個「黑澤必勝無賴一擊必殺聲嘶力歇唔死唔得又手軟」嘅連續技。指令係PPGPPGPPGPPG……直至永遠。咁呀黑澤就會不停咁對住對手個天靈蓋劈劈劈劈劈劈劈劈，而攻擊判定就係上上上上上上上……呢招有個缺點，就係對手只要踎低就可以避過。但據指令魔人透露，喺撳G掣後可立即轉招，如PPG→＋P，咁黑澤就會扑你兩嘢之後出一拳中段招，就算你踎低咗都會中招。如果唔用中段招，又可以轉用投技，都幾茅……另外，據V∞班朋友們表示，黑澤仲有一招投技，就係近身→↓↘＋P＋G，我睇完佢哋示範，就即刻愛上咗呢招。事關個動作係捉對手過嚟，先用把木刀（或者關東大紙扇）撳住對手條頸，然後狠狠地，毫無憐憫地一刀拖過佢條頸……受害者就會轉住咁凌空彈開，實在帥呆了！

拳拳到肉 拳皇九十六（PART II）



大家應該睇咗今期關於拳皇九十六嘅介紹啦？鍾意唔鍾意？執筆之時我哋將會去玩試版，之後幾期就會開始呢個拳皇九十六攻略（硬銷廣告），好似話遲啲會出特集、別冊……（ZAC按：咁幾時出稿費呢……）

再接再勵！

上次出書日成班人落咗V∞，竟然見唔到女高手同佢班朋友，搞到我哋好失落，事後去咗「飲杯嘢」。點知飲嘢飲出事（呢啲係題外話，所以唔講）。我哋決定再接再勵，再去認識呢班高手（背景立即變日落景……）！

又有好去處

喺呢個「港冬道」盡頭，啱啱開咗間叫《油器天堂》嘅地底機鋪。個場夠新夠光猛。落去當日仲有半個場嘅機係未裝版嘅，不過睇個勢呢個場都會係一個好去處嘞。





CYBER CYCLE (YOKOHAMA)
5'28"512
BIB (31/12/95)



FIGHTING VIPERS
2'38"60
S.P.W (2/2/96)



DIRT DASH SD (ALL STAGE)
4'34"93
MLL(21/4/96)



極上沙鍋曼蛇
736,500
LAU CHUN LUNG (7/7/96)



ACE DRIVER VICTORY LAP
(CAPITAL CITY CIRCUIT／EXPERT (PRO))
2'16"45
MON(21/4/96)

本欄的目的旨在表揚成績優異的本地遊戲機迷，歡迎各大遊戲機中心提供資料。聯絡電話：2380-2223

銅鑼灣
CYBER WORLD
（截至1996年7月31日）



VIRTUA FIGHTER KIDS
10'00"00
OSA(4/5/96)



ALPINE RACER
(EXPERT-GATE RACING)
1'59"821
WAN KING KAI (16/3/96)



MANX TT
(TT COURSE-TT RACE MODE)
2'26"17
DARWIN, CHIU(25/4/96)




RAVE RACER
(PROFESSIONAL-MOUNTAIN MT)
3'02"299
JOHNSON LEUNG (27/3/96)

新板情報

大家注意了！NAMCO的滑雪最新作——《單板滑雪ALPINE SURFER》預定將於8月中到港，滑雪迷想先睹為快的話，8月中就要留意「CYBER WORLD」了。

WHO BUY THIS GAME 書展版

又到一年一度嘅香港書展，一如以往咁熱鬧同多人，所以小喬丹今期暫且停一次街頭訪問，專程到會場走一趟，嚟一次書展版漫畫主筆訪問篇，至於訪問的對象嘛，首選當然係剛推出新書嘅邱福龍啦。

（由於版位有限，以下只能節錄部分訪問內容。）

邱福龍小訪

喬丹：今年係「玉皇朝」第三年參加書展，而今次你亦嚟足五日同讀都簽名，你覺得今年同以往幾年有乜分別？

邱福龍：一樣，同以往冇乜分別。至於簽名，就算剛離開「文傳」時都有返去幫手簽名啦。

丹：闊別咗四年，而家新作登場，心情如何？

龍：心情都係一般啦，始終唔係第一次，有啲麻木喇。

丹：説回《小魔神》，據知，以前你曾經考慮過畫一本新書抑或續寫《小魔神》，其實有甚麼因素促使你選擇《小魔神》呢？

龍：一半是公司嘅要求。

丹：咁另一半呢？

龍：個人來講好想出書，但又找不着甚麼適合的題材，而且畫完上次嘅短篇之後亦覺得其可塑性很高，所以有這樣的決定。

丹：相信好多讀者都會驚你出雙周刊會脱期，你自己又點睇呢？

龍：以前唔同，而家做慣咗相信可以KEEP到，不過例如我病咗之類嘅意外我自己都唔能夠控制㗎。

丹：但係點解唔以精裝形式推出呢？

龍：咁樣會同《龍神》好似，我唔想同時有兩本精裝書。

丹：兩本？難道《龍神》會出第六期？

龍：第六期會出，第一期又會出番。

丹：咁預計《龍神》會出多幾多期？

龍：起碼會出多兩至三期寫完第二個故事先。

丹：如果係《龍神》迷聽到哩個消息相信會好高興。

送邱福龍《小魔神》親筆簽名

既然找到了阿龍哥做訪問，我小喬丹當然唔會空手而回啦，所以情商之下得到龍哥嘅親筆簽名版一塊，寫明係送俾我哋遊戲誌嘅讀者㗎。如果邊位讀者想要嘅話，就寫信嚟參加抽獎啦，只要喺信封底寫上姓名、電話號碼、身份証號碼和地址等個人資料，連同問題嘅答案寄嚟「**香港灣仔駱克道33號，中央廣場福利商業中心7樓《遊戲誌》**」，信封面註明「簽名版大抽獎」就得喇。

由於來信資料會經由電腦處理，所以寄一封信嚟就可以，如果發現同一個讀來信超過一封嘅話，將會被取消其參加資格。

（截止日期：1996年8月16日）

問題：邱福龍嘅新作叫做乜嘢名？

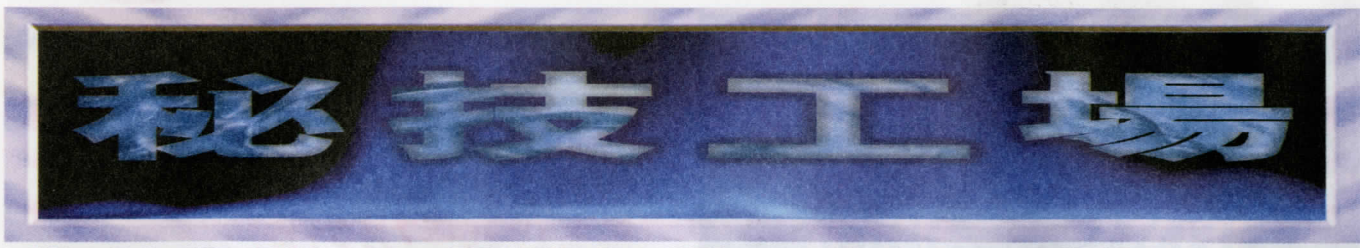


■今屆書展阿龍簽名都簽到手軟



■阿龍今年終於有新作同大家見面





三級好料3 DURAL又出場嘞！

遊戲：VIRTUA FIGHTER KIDS
機種：SATURN

正如以往《VIRTUA FIGHTER》系列的秘技一樣，最後首領DURAL又怎會沒有使用的秘技，不過問題就是有些新意欠奉，因為不論環境條件及指令均仍是那個，就是於選人畫面中移至AKIRA處，跟着順序輸入「↓、↑、→、←＋A」便可，至於2P色便是「↓、↑、←、→＋A。



先於選人畫面移至AKIRA處。

順序輸入↓、↑、→（←）、←（→）＋A。

可使用最後首領DURAL。

一級猛料1 真·DURAL出場

遊戲：VIRTUA FIGHTER KIDS
機種：SATURN
提供者：吳正佳

當初《VIRTUA FIGHTER KIDS》推出時便曾有人話會再有個乜嘢水晶DURAL出場，卒之原來係真嘅，不過水晶DURAL就變成魚缸頭DURAL。至於使用方法亦很簡單，玩者先要選用DURAL，之後在選擇「NORMAL」或「KIDS」時緊按C鍵決定及進入遊戲便可。



先選出DURAL。

於決定NORMAL或KIDS時緊按C鍵。


魚缸頭DURAL！

二級勁料2 主觀視點

遊戲：VIRTUA FIGHTER KIDS
機種：SATURN
提供者：吳正佳

玩PS版《鐵拳2》時便有一個以主觀視點進行遊戲的秘技，而在《VIRTUA FIGHTER KIDS》中亦一樣有，而且方法亦不算複雜，只要緊按「L＋R」選人及進入遊戲便可，而且即使是魚缸頭也行。

先緊按L＋R選人。


以主觀視點進行遊戲。


可清楚看到對方的表情。

一級猛料1 使用火引彈

遊戲：SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO
機種：街機
提供者：GLA

在入錢後，於人物選擇畫面中移至MORRIGAN處（2P則要到FELICIA處），就着緊按START及輸入↓13次，之後按A決定便是粉紅色的火引彈，而按B便是粉綠色的火引彈。

一級猛料1 使用DEVILOT

遊戲：SUPER PUZZLE FIGHTER II TURBO
機種：街機
提供者：GLA

在入錢後，於人物選擇畫面中移至MORRIGAN處（2P則要到FELICIA處），就着緊按START及輸入↓13次，之後一直緊按START 10秒，而10秒後便按A決定使用白色的，而按B便是暗白色的。

更正

於上期，即第28期之秘技工場中，就有關《東京番外地》的兩個秘技級數應分別為「使用過癮武器秘技」——1×2級、「自我RANG OUT法」——1級，特此更正，而本刊亦已發給提供者應得之稿費。至於有關人等亦已得到應得「獎勵」，包括倒吊、剝皮、電鑽鑽牙及鏍絲鉗起手指甲等。

三級好料3 必勝指令乙套

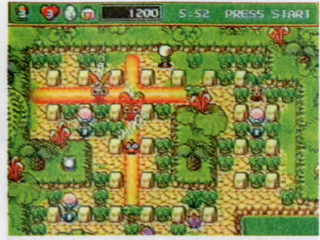
遊戲：SATURN BOMBERMAN
機種：SATURN

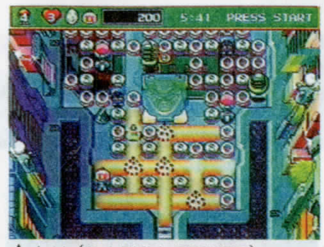
一向《炸彈人》系列也有不少密碼秘技的，可惜在《SATURN BOMBERMAN》中便因為沒有了密碼的安排而落空了，不過世事又怎會如此平淡哩。於讀者黃曉鋒提供的亂按「標童」技中，指令魔人便參透了不少指令，而玩者只要在標題畫面中緊按「L＋R」及輸入以下的指令便OK，而且不論任何一個，只要使用後便會於對戰模式中多出兩個人物選用。

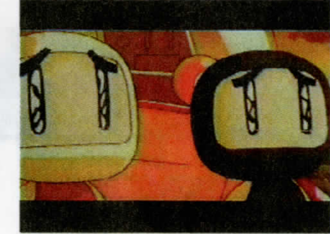

↖＋A（1-1 FULL POWER）


↖＋B（2-1 FULL POWER）


↗＋C（3-1 FULL POWER）


↗＋X（4-1 FULL POWER）


↑＋Y（5-1 FULL POWER）


↓＋Z（即看爆機畫面）

三級好料3 街機模式

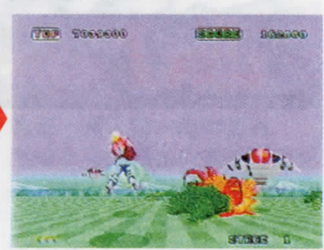
遊戲：SPACE HARRIER
機種：SATURN

提供者：ALEX

玩番十幾年前嘅《SPACE HARRIER》，係唔係覺得遊戲速度唔夠當年街機速度咁勁呢？咁你又想唔想玩番當年機街嘅LEVEL呢？如果想嘅話，咁你只要在標題畫面同時緊按「L＋R＋A＋Y＋C」，跟着按START進入OPTION便可發現多了「SHADOW MODE」及「M STICK ADJUST」兩項，而「M STICK ADJUST」只係問你用唔用搖桿，但「SHADOW MODE」就有「SATURN」同「ARCADE」，「SATURN」即依家玩緊嗰個，而「ARCADE」即街機，速度快好多㗎。


先到標題畫面。


緊按L＋R＋A＋Y＋C，跟着再按START進入OPTION。


速度好快嘅街機模式。

二級勁料2 真・街機模式

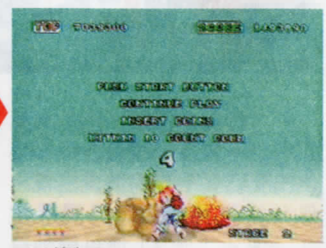
遊戲：SPACE HARRIER
機種：SATURN

雖然使用了上述的秘技，但閣下可能會認為還未似街機的，因為即使變成了街機模式也不能續版。OK！咁我就俾5個CREDIT你，只要在「SEGA」字樣出現時，於2P手掣同時按「A＋C＋START」，成功便會有一特別聲音，而進入標題畫面後玩者便找到到OPTION，但卻可以1P的L來入錢取得5個CREDIT，於是乎玩者便可續版。



SEGA字樣出現時2P手掣同時按A＋C＋START。


按1P的L來入錢。


可以續版了。

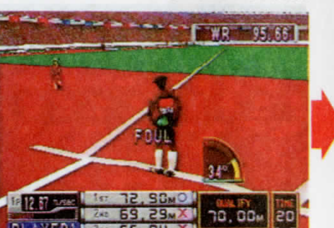
三級好料3　標低UFO

遊戲：HYPER亞特蘭大奧運
機種：PLAY STATION

提供者：洪奇誠

查實以前有玩過奧運GAME的玩家都應該估到有啲個秘技，而啲個咁傳統嘅秘技就係喺擲標槍時射下一隻UFO。至於方法便是要以60度或以上擲出標槍，如力度止常的話，當標槍離手時畫面便不會映着標槍，相反地會映着選手望着天，跟着便會出現一些古怪聲音及看到一隻UFO被標槍插着跌下。

要以60度或以上擲出



點解天上面有聲嘅？



UFO！？

一級猛料1　隨意選版＋新模式

遊戲：美少女雀士II
機種：SATURN

於標題畫面中，玩者只要緊按L來順序輸入「Z、Y、X、R、A、B、START」便可選玩所有版數。至於同在標題畫面，但則緊按↑來順序輸入「Z、Y、X、R、A、B、C、START」便可進入「SUCHIE YUKI MODE。」



於標題畫面輸入。



緊按L輸入ZYXRAB START可選玩所有版數。



緊按↑輸入ZYXRABC START可進入SUCHIE YUKI MODE。

一級猛料1　換衫、換～晒所有衫

遊戲：美少女雀士II
機種：SATURN

每當打勝一個人物，玩者便可到美優里的房間及令她換穿其他衣服，但逐個人物打其在太浪費時間了。於是在啟動OMAKE CD時，玩者便於OPENNING中緊按「L＋R」，跟着順序按「A、X、A、X、↓、↑、C、Z、A、X、B、START」，之後，美優里便可更換所有衣服。



於OPENNING沒有講話時輸入指令。

緊按L＋R
來按AXAX↓↑
CZAXB
START。



美優里可更換所有衣服。

一級猛料1　增加道具

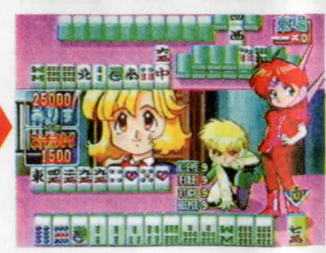
遊戲：美少女雀士II
機種：SATURN

於攻略遊戲時，由於道具的數量不算多，故玩者很多時也出會道具不足的情況出現，但其實只要在對戰時同時按「L＋R＋↓＋Y」便可得到每種必殺技道具一個，而具此指令更可無限次使用。



在對戰時輸入指令。





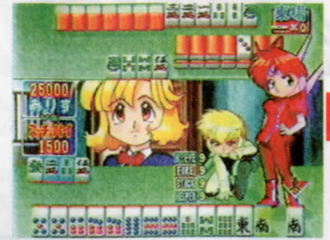
道具增加了。

一級猛料1

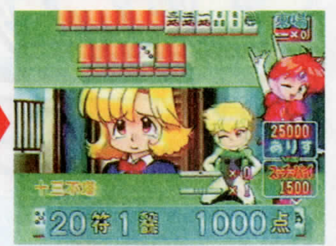
必勝指令

遊戲：美少女雀士II
機種：SATURN

於遊戲中，當對戰時玩者只要同時按「L＋X＋Z」便可不理一切而勝出，於是玩者可以毫無顧忌地玩，因為只要稍為危機便可輸入指令來強行勝出遊戲，真係想輸都幾難。


弊！唔夠打！

同時輸入「L＋X＋Z」。



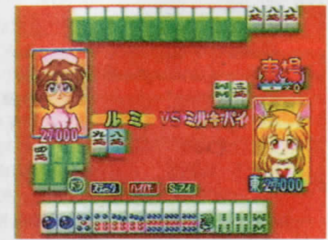
咁就贏硬啦！



成副換去

遊戲：美少女雀士II
機種：SATURN

當進行 OMAKE CD 中的遊戲，在對戰中如玩者不滿意自己的牌，原來是可以同時按「L＋Z」來換去整幅牌的，於是玩者便可唔得換到得。


啲牌唔多好喎。

「L＋Z」


我換！

一級猛料1

立刻看到 ENDING

遊戲：美少女雀士II
機種：SATURN

概然有這麼多秘技，相信玩者亦想到定會有立刻看到爆機畫面的傳統秘技吧，不過話時話，今次這個看爆機秘技也頗花時間的。於標題畫面中，玩者只要緊按着「←」及順序輸入「X、Z、X、Z、X、Z、Y、START」，成功後於 OPENNING 播後便會繼續播出逐個人物的爆機畫面。



先於標題畫面中。

緊按←及輸入 XZXZXZY START。


OPENNING 後便可看到爆機畫面。

三級好料3

賽車GAME變射擊GAME

遊戲：疾風魔法大作戰
機種：SATURN

基本上原本上《疾風魔法大作戰》也是一個射擊遊戲，不過由於遊戲中玩者不可像以往的射擊遊戲般拖長時間，故玩起來像賽車遊戲多個射擊遊戲。但玩者如在OPTION中將遊戲變成「SHOOTING MODE」的話，那麼便可盡情地享受這隻「射擊遊戲」。至於方法亦會簡單，首先進入OPTION畫面中，之後順序輸入「↑↑↓↓←→←→」，之後移到「SOUND MODE」按START，跟着畫面下方便會出現新項目「GAME MODE」，而玩者便可以此選擇遊戲模式。



於 OPTION 中輸入↑↑↓↓←→←→及在 SOUND MODE 按 START。



新項目 GAME MODE 出現。



變成真正的射擊遊戲了！



新GAME時間表

PLAY STATION

7月發售遊戲

26日	キング・オブ・スタリオン	KING OF STALLION	日本物產	6800 日圓	SLG
	シヨックウエーフ	SHOCK WAVE	EA VICTOR	5800 日圓	ACT
	ワールドスタズアムEX	WORLD STADIUM	NAMCO	5800 日圓	SPT
	NOeL	NOeL	PIONEER LDC	6800 日圓	ETC
	時空探偵DD~幻のローレライ~	時空偵探 DD ~幻之 LORELEI ~	ASCII	6800 日圓	AVG
	新型くるりんPA!	新型爆彈方塊 2	SKY THINK SYSTEM	4800 日圓	PUZ
	刻命館	刻命館	TECMO	價格未定	SLG
	クロックワークス	CLOCK WORKS	德間書店	5800 日圓	PUZ
	チェスマスター	CHESS MASTER	ALTRON	6800 日圓	TAB
	ローンソルジャー	孤獨戰士	VIRGIN INTERACTIVE	5800 日圓	ACT
	カオス・コントロール	CHAOS CONTROL	VIRGIN INTERACTIVE	3800 日圓	STG
	エンジェルグラフィティ~あなたへのプロフィール~	ANGEL GRAFFITI	COCONUT JAPAN	6800 日圓	SLG
	エンジェルグラフィティ~あなたへのプロフィール~ (限定版	ANGEL GRAFFITI 限定版	COCONUT JAPAN	8800 日圓	SLG

8月發售遊戲

2日	TOBAL No.1	TOBAL No.1	SQUARE	5800 日圓	FIG
	信長の野望 リターンズ	信長之野望 RETURNS	光榮	5800 日圓	SLG
	LAKE MASTERS (レイクマスターズ)	LAKE MASTER	NEXUS INTERACT	6800 日圓	SPT
	OVER BLOOD (オーバーブラッド)	OVER BLOOD	RIVERHILL SOFT	5800 日圓	STG
	モータルコンバット II	龍爭虎鬥 II	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	FIG
9日	FIGHTING ILLUSION~K-1グランプリ戦士~	FIGHTING ILLUSION	XING	5800 日圓	FIG
	ストリートファイターZERO2	少年街霸 2	CAPCOM	5800 日圓	FIG
	CYBER SPEED	CYBER SPEED	GAGA COMM.	5800 日圓	RAC
	七つ秘館	七間秘館	光榮	7800 日圓	AVG
	マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'96	莊遜與渣巴之入樽 '96	BMG VICTOR	4800 日圓	SPTZ
	闘神伝2 plus	鬥神傳 2 plus	TAKARA	2800 日圓	FIG
	風雲悟空伝	風雲悟空傳	SANTOS	2800 日圓	FIG
23日	ポエド	詩	COCONUT JAPAN	5800 日圓	ETC
	戦乱	戰亂	ANGEL	5800 日圓	SLG
	出世麻雀 大接待	出世麻雀大接待	KING RECORD	5800 日圓	TAB
	トーナメント リーダー	TOLAMENT LEADER	VICTOR ENTERTAINMENT	5800 日圓	SPT
	提督の決断2	提督之決斷 2	光榮	10800 日圓	SLG
30日	C1 CIRCUIT	C1 CIRCUIT	IMPACTS	5800 日圓	RAC
	謎王	謎王	BANDAI VISUAL	5800 日圓	ETC
	王宮の秘宝テンション	王宮之秘寶 TENSION	VAP	5800 日圓	RPG
	鋼鉄霊域 (スティールダム)	鋼鐵靈域	TECNO SOFT	5800 日圓	STG
	COOL BOARDDERS	COOL BOARDDERS	WARP SYSTEM	5800 日圓	SPT
	アーサーとアスタロトの謎魔界村	謎魔界村	CAPCOM	5800 日圓	PUZ
	ハイパーラリー	HYPER RALLY	HI-BEST ONE	5800 日圓	RAC
	CRW/カウンターレヴォリューションウォー	CRW 鎮暴特勤隊	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SLG
	イエローブリックロード	黃磚路	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	AVG
下旬	小島武雄・麻雀帝王	小島武雄之麻雀帝王	GAPS	5800 日圓	TAB
	TURF WIND'96~武豊サラブレッド育成ゲーム	武豐賽馬模擬遊戲	JALECO	6800 日圓	SLG
	アイドル雀士スーチパイII(Limited)	美少女雀士II (LIMITED)	JALECO	7800 日圓	ETC
	プロ麻雀 極PLUS	專業麻雀 極 PLUS	ATHENA	4980 日圓	TAB
	魔法少女ファンシ-COCO	魔法少女 FANCY COCO	PA	5800 日圓	ACT
8月	炎の15種目アトランタオリンピック	亞特蘭大奧運會	COCONUT JAPAN	5800 日圓	SPT
	にゃんとワンダフル	與貓十分好	BENPRESTO	4800 日圓	SLG
	東亜プランSTGコレクションVOL.1	東亞 PLAN 射擊遊戲集 VOL.1	BANPRESTO	5800 日圓	SLG
	INTERNATIONAL MOTO-X	INTERANTIONAL MOTO-X	COCONUT JAPAN	5800 日圓	ETC
	東京SHADOW	東京 SHADOW	TAITO	8800 日圓	AVG
	釣りバカ日誌	釣魚傻瓜日誌	小學館 PRODUCTION'	6800 日圓	SPT
	月下の棋士 王竜戦	月下之棋士 王龍戰	BANPRESTO	5800 日圓	TAB
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	侍魂 III 斬紅郎無雙劍	SNK	5800 日圓	FIG
	CITYBRAVO!	CITYBRAVO!	ALTRON	6800 日圓	SLG
	北斗の拳	北斗之拳	BANPRESTO	5800 日圓	ACT
	るぷぷキューブルプ・さらだ	LUP CUBE	DATAM POLYSTAR	4800 日圓	PUZ
	スタジオP	動畫 PUZZLE2	ARGENT	5800 日圓	PUZ

9月發售遊戲

6日	スマッシュコート	SMASH COURT	NAMCO	5800 日圓	SPT
	ヴィクトリーゾーン2	VICTORY ZONE 2	SCE	5800 日圓	ETC
	ヴィクトリーゾーン2+SANKYO ASUKA同梱限定パック	VICTORY ZONE 2+SANKYO ASUKA限定PACK	SCE	7800 日圓	ETC
13日	ぽじっと	POSIT	PLAY AVENUE	3980 日圓	PUZ
	必殺パチンコステーション	必殺彈珠機 STATION	SUNSOFT	6800 日圓	TAB
	英語の鉄人センター試験トライアル	英語之鐵人	SCE	價格未定	ETC
	ウイングコマンダーIII	銀河飛將 III	EA VICTOR	7800 日圓	SLG
	究極の倉庫番	究極之倉庫番	伊藤忠商事	5800 日圓	PUZ
	ボトムオブザナインス~メジャ-リ-グヒ-ロ-ズ~	BOTTOM OFTHE NIGHT	KANAMI	5800 日圓	RPG
20日	女子高生の放課後…ぷくんパ	女子高生放課後…PUKUNPA	ATENA	4980 日圓	ETC
	DEATH WING	DEATH WING	CYBERTECH DESIGN	5800 日圓	STG
	スターファイター3000	星際戰士 3000	IMAGINEER	5800 日圓	STG
	ストーンウォーカーズ	STONE WALKER	SUNSOFT	5800 日圓	AVG
27日	黒ノ十三	黑之十三	TONKIN HOUSE	5800 日圓	AVG
	パズラ-監修おーちゃんのお絵かきロジック2~カラーもありますわ~	繪畫邏輯 2	SUN SOFT	4980 日圓	PUZ
	拳聖~キング・オブ・ボクシング~	拳聖~ KING OF BOXING ~	VICTOR ENTERTAINMENT	5800 日圓	SPT
	TFX	TFX	IMAGEER	價格未定	SLG
	それゆけXココロジー	去吧! X 心靈學	POLYGRAM	5800 日圓	ETC
	ギャロップレーサー	GALLOP RACER	TECMO	價格未定	SPT
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	心跳回憶對戰 PUZZLE 蛋	KONAMI	5800 日圓	PUZ
上旬	蛭子能収の大穴競艇	蛭子能收的大穴競艇	SETA	6800 日圓	SPT
中旬	パチンコ大好き	我愛彈珠機	SETA	5800 日圓	TAB
下旬	ソニックウイングススペシャル	SONIC WINGS SPECIAL	MEDIA QUEST	6800 日圓	STG
	RETURN TO ZORK	回歸魔域	BANDAI VISION	6800 日圓	STG
	ヒロイン・ドリーム	女主角之夢	MAP JAPAN	6800 日圓	SLG
	パワーレンジャーピンボール (仮称)	新恐龍戰隊波子機 (暫名)	BANDAI	價格未定	ETC
9月	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800 日圓	SPT
	コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉魔幻槍	TAKARA	5800 日圓	STG
	ドキドキプリテイリ-グ	心跳 PRETTY LEAGUE	XING ENTERAINMENT	5800 日圓	AVG
	BIG HURTベースボール	BIG HURT 棒球	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPT
	本格4人打ち芸能人対局麻雀	真正4人打藝能人對戰麻雀	VIDEO SYSTEM	價格未定	ETC
	バーチャル飛龍の拳	VR 飛龍之拳	CULTURN BRAIN	5800 日圓	FIG
	MEGATUDO 2096	MEGATUDO 2096	BANPRESTO	價格未定	FIG
	RACINGROOVY	RACINGROOVY	MIZUKI	5800 日圓	RAC
	DEEP SEA ADVENTURE~海底宮パンタラッサの謎~	DEEP SEA ADVENTURE	TAKARA	6800 日圓	AVG
	マッハGO GO GO!	賽車小英豪	TOMY	5800 日圓	RAC
	LEADING JOCKEY HIGHBRED	領先賽馬	HI BEST ONE	5800 日圓	SPT
	テトリスプラス	俄羅斯方塊 PLUS	JALECO	5800 日圓	PUZ
	ライズ オブ ロボット2	RISE OF ROBOT2	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	FIG
	くるくるトゥインクル おねがいおほしさま	KURU KURU TWINKLE	TOMY	5800 日圓	PUZ
	ウェディングピーチドキドキお色直し	WEDDING PEACH 心跳脫下婚紗	KSS	5800 日圓	SLG
	続ぐっすんおよよ	續 自殺仔	BANPRESTO	5800 日圓	PUZ
	幻影闘技 SHADOW STRUGGLE	幻影鬥技 SHADOW STRUGGLE	BANPRESTO	5800 日圓	FIG
	ジグソーアイランド	拼圖島	日本 SOFTWARE	價格未定	ACT
	天地無用!登校無用	天地無用!登校無用	XING	價格未定	AVG
	SUPER CASINO SPECIAL	SUPER CASINO SPECIAL	COCONUT JAPAN	價格未定	TAB
	バーチャル・プロレスリング	VIRTUAL 摔角	ASMIK	5800 日圓	SPT
	女神異聞録	女神異聞錄	ATLUS	價格未定	RPG
	MLB Pennant Race (仮称)	MLB Pennant Race (暫名)	SCE / Inter	5800 日圓	SPT
	キッドクラウンのクレイジーチェイス2LOVE LOVEハニー争奪戦	小丑小子瘋狂追捕 2	COCONNUT JAPAN	5800 日圓	ACT
	にとうしんでん	Q 版鬥神傳	TAKARA	5800 日圓	FIG
	伝説のオウガバトル	皇家騎士團	ARTDINK	價格未定	SLG

10月發售遊戲

4日	あれ!も これ?も 桃太郎	這個又是!那個又是?桃太郎	SYSTEM SAKOMU	4800日圓	AVG
	FINALIST	FINALIST	GA GA COMMUNICATION	5800日圓	SLG
	スペクトラルタワー	PECTRUAL TOWER	IDEA FACTORY	價格未定	RPG
	水許伝 天命の誓い	水滸傳 天命之誓言	光榮	5800日圓	SLG
23日	ズープ(仮称)	ZOUP(暫名)	MEDIAQUEST	4800日圓	ETC
	GUNSHIP	GUNSHIP	MEDIAQUEST	5800日圓	STG
25日	ヴァンタルハーツ~失われた古代文明~	VANDAL HART~失落的古代文明~	KONAMI	5800日圓	ETC
	探偵神宮寺三郎~未知のルポ~(仮称)	偵探神宮寺三郎~未完之報導~(暫名)	DATA EAST	5800日圓	AVG
上旬	NAP NAP	NAP NAP	GENTECH	價格未定	ETC
下旬	The Game of Proof	The Game of Proof	YUTAKA	5800日圓	TAb
10月	ブレインデッド13	BRAIN DEAD13	COCONNUT JAPAN	價格未定	ETC
	チエスマスタ-	CHESS MASKER	ALTO ON	6800日圓	TAB
	LULU	LULU	東北新社	4800日圓	SLG
	クレイジーワン	CRAZY ONE	EA VICTOR	5800日圓	STG
	アサルトリグ	ASSAULT RIGS	EA VICTOR	5800日圓	ETC
	バーチャルシミュレーションパチンコドリーム	VR 模擬彈珠機	KONAMI	5800日圓	ETC
	ショックウェーブオペレーション・ジャンプゲート	SHOCK WAVE OPERATION JUMPGATE	EA VICTOR	5800日圓	STG
	シエルショック	SHELL SHOCK	EA VICTOR	5800日圓	STG
	BELTLOGGER 9	BELTLOGGER9	元氣	價格未定	SLG
	るろうに剣心 維新激闘編	浪客劍心 維新激鬥編	SCE	價格未定	ACT
	GO2 PROFESSIONAL対局囲碁	GO2 PROFESSIONAL對局圍棋	每日COMMUNICATIONS	6800日圓	ETC
	ワイルドアームズ	WILD ARMS	SCE	5800日圓	RPG
	オウバードフォースAUBIRDFORCE	ORBERT FORCE	BANDAI	6800日圓	SLG
	BLODDY BRIDE~いまどきのヴァンパイア~	BLOODY BRIDE	ATLUS	價格未定	SLG
	真髄・碁仙人(仮称)	真髓圍棋仙人	J · WING	價格未定	TAB
	サイキックフォース	超能力大戰	TAITO	價格未定	FIG
	黄昏のオード	黃昏之頌	TONKIN HOUSE	5800日圓	RPG
	シミュレーションズー(仮称)	模擬動物園	SOFTBANK	5800日圓	SLG
	クーリースカンク	COOLIE SKUNK	VISIT	5800日圓	ACT
	Pinball Fantasies Deleux	Pinball Fantasies Deleux	VAP	5800日圓	ETC
	V-Tennis 2	V-Tennis 2	TONKIN HOUSE	5800日圓	SPT
	首領蜂	首領蜂	S.B.S	價格未定	STG
	レベルアサルト2(仮称)	REBELASSAULT	B.B.A.	5800日圓	STG
	爆れつハンタ-まあじヤンすべしやる	爆裂 HUNTER	BANPRESTO	5800日圓	AVG

11月發售遊戲

1日	アーク・ザ・ラッド2	ARC THE LAD 2	SCE	5800日圓	RPG
	X-COM未知なる侵略者	X-COM不知明的侵略者	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800日圓	SLG
15日	スーパーテニックチャレンジ(仮称)	超級技巧挑戰(暫名)	MEDIAQUEST	5800日圓	RAC
22日	ぱいるあつぷ・まーち	推積比賽	PROJECT YUNI	5800日圓	ETC
中旬	はるかぜ戦隊Vフォース	春風戰隊V FORCE	VING	價格未定	ACT
下旬	聖刻1092 操兵伝	聖刻1092 操兵傳	YUTAKA	5800日圓	SLG
11月	同級生麻雀	同級生麻雀	YUMEDIA	6800日圓	TAB
	BIG CHALENGE GOLF	大挑戰哥爾夫球	VAP	5800日圓	SPT
	トランスポートタイクーン	RANSPORT TYCOON	伊藤忠商事	5800日圓	SLG
	新日本プロレスリング闘魂烈伝 2	新日本職業摔角 鬥魂烈傳 2	TOMY	5800日圓	SPT
	あかずの間	不空房	VISIT	5800日圓	AVG
	SLASHFORCE	SLASHFORCE	SANTS	價格未定	STG
	バトルバグス	戰鬥蟲	BANTHA INTERNATIONAL 電腦工場	價格未定	FIG
	Love Game'S~わいわいテニス~	Love Game'S~刺激網球~	Tears	5800日圓	SPT
	ハームフルパーク	HARMFUL PEAK	SKY THINK SYSTEM	5800日圓	ACT
	ぷるるん!シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	5800日圓	PUZ
	金田一少年の事件簿(仮称)	金田一少年事件簿(暫名)	講談社	5800日圓	AVG
	ファーストクイーンIV	FIRST QUEEN 4	吳SOFTWARE工房	5800日圓	SLG
	ボ-ルブレイザ-(仮称)	BALL PLAYER	B.B.A.	5800日圓	PZU
	トウル-ラブストーリ-	TRUTH LOVE STORY	ASUKI	價格未定	AVG
	セイラムソ-ン	哉依男之空間	BANPRESTO	價格未定	AVG
	タイムボカンシリ-ズ ボカンと一発!ドロンボ-	一發! TROMBONE	BANPRESTO	價格未定	TAB
	エタ-ナル メロテイ	ETERNAL MELODIA	MEDIA WORKERS	價格未定	ETC
	AIRGRAVE	AIRGRAVE	SANTOS	價格未定	STG
	ブル-フオレスト物語 風の封印	藍色森林物語 風之封印	WRITE STAFF	價格未定	RPG



22日	TOP GUN:FIRE AT WILL	TOP GUN:FIRE ATWILL	SPECTRUM HOLLOWBITE JAPAN	5800日圓	STG
上旬	DIARY (仮称)	DIARY	NEXUS INTER LACTO	價格未定	ACT
12月	ありす	愛麗絲	GLAMS	價格未定	ETC
	タ-クフオス(仮称)	DARK FORCE	B.B.A.	5800日圓	ACT
	ボディバイオニクス-驚異の小宇宙 人体-	無限生機	MEDIAQUEST	價格未定	SLG
	JTCC全日本ツーリシグカー選手権	JTCC全日本房車選手權	BPS	5800日圓	RAC
	恐怖新聞	恐怖新聞	YUTAKA	5800日圓	AVG
	ファイナル ファンタジー VII	FINAL FANTASY VII	SQUARE	5800日圓	RPG
	STRESSLESS LESSON通称れすれす	STRESSLESS LESSON	MIXFIVE	價格未定	ETC
	NHL FACE OFF (仮称)	NHL FACE OFF	SCE / Inter	價格未定	SPT
	同級生2	同級生2	BANPRESTO	價格未定	AVG
	トラゴンナイト4	龍騎士4	BANPRESTO	價格未定	AVG
	未踏峰へ挑戦 アルプス編	向未登之峰挑戰 阿爾卑斯山編	NET YOU	價格未定	SPT
	新 ス-パ-ロボット大戦	新超級機械人大戰	BANPRESTO	價格未定	SLG

96年發售預定遊戲

夏季	甲子園 V(仮称)	甲子園V(暫名)	魔法	價格未定	SPT
	シルエットストーリーズ~GALS PNAIC'96	剘美女	金子製作所	5800日圓	PUZ
	厄痛~呪いのゲーム	厄痛 詛咒遊戲	IDEA FACTORY	5800日圓	ETC
	トンズラくん	頓斯拿君	SORASO	價格未定	ETC
	らんま1/2バトル・ルネッサンス	亂馬1/2格鬥復興	小學館PRODUCTION	6800日圓	FIG
秋季	カオス コントロ-ル	KHAOS CONTROL	VERSUS INTERLUGTYPE	3800日圓	RPG
	ロ-ンソルシヤ-	LOAN SOLDIER	VERSUS INTERLUGTYPE	5800日圓	RPG
	T.BREAK	T.BREAK	F.G.	3980日圓	ETC
	RESCUE 24HOURS	RESCUE 24 HOURS	CSC.MEDIA	5800日圓	ACT
	アボなしギャルズおりんぽす	女子奧運會	HUMAN	5800日圓	SPT
	Odo Odo Oddity	Odo Odo Oddity	I.D.C.MEDIASTUDIO	5800日圓	RPG
	セクシ-バロデイウス	SEXY沙鍋曼蛇	KONAMI	4800日圓	STG
	AIR ASSAULT	AIR ASSAULT	SCEI	價格未定	SLG
	ベルデセルバ戦記~翼の勲章	翼之勳章	SCE	價格未定	SLG
	X-MEN	X-MEN	CAPCOM	5800日圓	FIG
	フィッシュ・アイズ	FISHING EYES	PACK IN VIDEO	價格未定	SPT
	スーパーパンコレクション	射波波	CAPCOM	5800日圓	ACT
	ストリートトレーサーデラックス	街頭賽車DELEUX	UBI SOFT	價格未定	RAC
	デジクロ	DEGICLO	ATLUS	價格未定	STG
	クーロンズ・ゲート	九龍風水傳	SME	6800日圓	AVG
	ぼのぼの(仮称)	BONO BONO	SCE	5800日圓	ETC
	ジョッキーゼロ	JOCKEY ZERO	RIGHT STAFF	價格未定	RAC
	ブルーフラミンゴレイナ(仮称)	藍色火烈鳥莉娜(暫名)	SUKORA	價格未定	RPG
	ホタル	螢	PIONEER LCD	價格未定	RPG
	TECMO SUPER BOWL (仮称)	ECMO美式足球(暫名)	TECMO	價格未定	SPT
	Virtual Gallop 騎士道	Virtual Gallop 騎士道	SUNSOFT	6800日圓	SPT
	童夢の野望(F1GP NIPPONの挑戦)(仮称)	童夢之野心(暫名)	OZ CULB	價格未定	RAC
	スピードキング	SPEED KING	KORAMI	5800日圓	RAC
	聖痕のジョカ	聖痕的祖卡	TAKARA	5800日圓	RPG
	結婚~MARRIAGE~	結婚	小學館PRODUCTION	6800日圓	SLG
	クライムクラッカーズ2	CRIME CRACKERS2	SCE	價格未定	ARPG
	ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
	忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
	東方珍遊記	東方珍遊記	NAXAT	價格未定	AVG
	ぷよぷよ通(仮称)	史萊姆方塊2	COMPILE	價格未定	PUZ
	シムシティ2000	模擬城市2000	ARTDINK	價格未定	SLG
	ラグナキュール	RAGNACAL	SME	價格未定	AVG
	CAT THE RIPPER	CAT THE RIPPER	TOKINHOUSE	5800日圓	ETC
	モンスターファーム	怪物農莊	TECMO	價格未定	SLG
	BASTARD!!虚ろなる神々の器	BASTARD!!	SETA	價格未定	RPG
	超人学園ゴウカイザー	超人學園鋼帝王	URBAN PLANT	5800日圓	FIG
	ウイングオーバー	WING OVER	PACK IN VIDEO	價格未定	STG
	エクスヒュームド	EXHUMDO	BGM VICTOR	價格未定	ETC
冬季	ZXE-D(ゼクシード)	ZXE-D	BANDAI	19800日圓	FIG
	JEWELS OF THE ORACLE オラクルの宝石	神偷之寶石	SUNSOFT	5980日圓	RPG
	ロックマン8(仮称)	洛克人8(暫名)	CAPCOM	價格未定	ACT
	ブシド-ブレ-ド	武士道之刃	SQUARE	價格未定	FIG
	3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIERRA PIONEER	5800日圓	ETC
	SUPER FOOTBALL CHAMP	SUPER FOOTBALL CHAMP	TAITO	價格未定	SPT
	ひとつやふたつ…いつつや怪談	一・二…五個怪談	SYSTEMSAKOMU	4800日圓	AVG
	3Dベースボール	立體棒球	BGM VICTOR	價格未定	SPT
	レガシー・オブ・ケイン	LEGACY OF KAIN	BMG VICTOR	價格未定	RPG
	MELT	MELT	MAP JAPAN	價格未定	STG
	バーチャパチスロII(仮称)	VIRTUAL 彈珠機2(暫名)	MAP JAPAN	價格未定	ETC
	ファイロ&クロード	菲亞羅與古羅頓	BMG VICTOR	價格未定	ACT
96年	グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	クロック!(仮称)	CLOCK!(暫名)	MEDIAQUEST	5800日圓	AVG
	ナムコミュ-ジアム VOL.4	NAMCO MUSEUM VOL.4	NAMCO	價格未定	ETC

がんばれ！！ケイビくん デパートが占領させちゃった～の巻	努力呀！！桀比 百貨公司被佔領之卷	TIME WANNER INTERACTIVE	價格未定	ACT
海腹川背・旬	海腹川背 旬	XING ENTERTAINMENT	價格未定	ETC
すらいムしよう！	模擬史萊姆！	東北新社	5800 日圓	SLG
PAL～神犬伝説	PAL- 神犬傳説 -	東北新社	6800 日圓	RPG
がんばれ森川君２号	加油森川君 2 號	SCE	價格未定	ETC
アルナムの翼～焼塵の空の彼方へ～	亞娜姆之翼	RIGHT STUFF	價格未定	RPG
いがらしみきおのスカイゴルケット	SKY CORRUGATED	JOLTAN	價格未定	ACT
ハイパーツアー	HYPER TOUR	3D	價格未定	ACT
タイブレーク	TIE BREAK	BADE	價格未定	SPT
ゼロヨンチャンプDOOZY-J（仮称）	ZERO 4 CHAMP PLUS（暫名）	MEDIA LINK	價格未定	RAC
DYNAMITEKING	DYNAMITEKING	AICOM	價格未定	ACT
悪魔城ドラキュラX～月下の夜想曲～	惡魔城 X	KONAMI	價格未定	ACT
APACHEアパッチ（仮称）	阿柏其 APACHE（暫名）	GUST	價格未定	STG
火竜娘-柳判官-（男性版）	火龍娘 - 柳判官 -（男性版）	GUST	價格未定	AVG
ホームドクター（仮称）	家庭醫生（暫名）	SUCCESS	價格未定	ETC
パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C.	價格未定	ETC
ツインビーミラクル～不思議なベルの大陸～	兵蜂夢幻～不可思議的小鐘大陸	KONAMI	價格未定	RPG
火竜娘-高悠環-（女性版）	火龍娘 - 高悠環 -（女性版）	GUST	價格未定	AVG
がんばれ！！ケイビくん デパートが占領されちゃつたの巻	努力！！輕微君	TIMEWORKERS	價格未定	ACT
DEAR FRIENDS	DEAR FRIENDS	VISIAL ARTIST OFFICE	5800 日圓	SLG
名探偵スチールウッド（仮称）	名偵探 STEEL WOOD	IDEA FACTORY	5800 日圓	AVG
攻殻機動隊GHOST in the SHELL	攻殼機動隊 GHOST in the SHELL	SCE	價格未定	STG

97 年發售預定遊戲

１月	ハークスアドベンチャ（仮称）	哈高斯之冒險（暫名）	B.B.A.	5800 日圓	AVG
	TILK青い海から来た少女	TILK 由藍色之海來的少女	T.G.L.	價格未定	AVG
２月	NFL GAME DAY	NEF GAME DAY	SCE / Inter	價格未定	SPT
３月	イバラード（仮称）	依巴拉度（暫名）	SYSTEM SAKOMU	價格未定	ACT
97年春	ZERO DIVIDE 2	零式裝甲 2	ZOOM	價格未定	FIG
	FINAL FANTASY TACTICS	FINAL FANTASY TACTICS	SQUARE	價格未定	SRPG
97年	サガ　フロンテイア	SAGA FRONTIER	SQUARE	5800 日圓	RPG
	タンク（仮称）	TANK（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	STG
	スパイダー（仮称）	SPIDER（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	パンデモニアム	PANDEMONIUM	BMG VICTOR	價格未定	ETC

發售日未定遊戲

RAYMAN 2（仮称）	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ACT
ザウバー	沙奥巴	QUARE	價格未定	RPG
FIST	FIST	IMAGEER	價格未定	FIG
ダカール`97	達喀爾 '97	エルコム	價格未定	RAC
里見の謎	里見之謎	SUNTECH JAPAN	5800 日圓	ETC
マクロスデジタルミッシュンVF-X	超時空要塞 DIGITAL MISSION VF-X	BANDAI VISION	6800 日圓	STG
バーミン・キッズ	BRMING KIDS	EA VICTOR	6800 日圓	PUZ
ビクトリーショット（仮称）	VICTORY SHOOT（暫名）	VAP	6800 日圓	SPT
真説サムライスピリッツ～武士道烈伝	真説侍魂～武士道烈傳	SNK	價格未定	RPG
新リッジレーサー（仮称）	新 RIDGE RACER（暫名）	NAMCO	價格未定	RAC
エースコンバット２（仮称）	ACE COMBAT（暫名）	NAMCO	價格未定	STG
ガンバレット（仮称）	GUN BLADE（暫名）	NAMCO	價格未定	STG
タイムクライシス（仮称）	TIME CRISIS（暫名）	NAMCO	價格未定	ETC
上海GREAT MOMENTS	上海 GREAT MOMENTS	SUN SOFT	6500 日圓	ETC
フォーミュラサーカス	FORMULA CIRCUIT	日本物產	5800 日圓	RAC
ウルトラマンゼアス	ULTRAMAN ZEASE	東北新社	價格未定	未定
ガメラ　２０００	加米拉 ２０００	DIGITAL FORNTIER	價格未定	STG
ディレクター（仮称）	DIRECTOR（暫名）	TONKIN HOUSE	價格未定	AVG
ツタンカーメンの遺言（仮称）	傳説朦面人的遺言（暫名）	WIZARD	價格未定	AVG
ソウルエッジ	SOUL EDGE	NAMCO	價格未定	FIG
ライアット　スターズ	RIEACT STARS	HECT	價格未定	SRPG
CREATURE SHOCK	CREATURE SHOCK	DATAEAST	5800 日圓	STG
THE HIVE WARS	THE HIVE WARS	KSS	6500 日圓	STG
峠MAX 最速ドリフトマスター	峠 MAX 最速越野車王	ATLUS	5800 日圓	RAC
ゲームの達人　２	遊戲之達人 2	SUNSOFT	5800 日圓	ETC
実況おしゃべりパロディウスforever with me	實況沙鍋曼蛇 forever with me	KONAMI	價格未定	STG
LIPROS（仮称）	LIPROS（暫名）	VISUAL ARTIST OFFICE	價格未定	AVG
CRITICOM-ザ・クリティカルコンバット	CRITICOM	VIC 東海	5800 日圓	ACT
世界地図の読み方'96（仮称）	世界地圖閱讀法 '96	SONY COMPUTER	價格未定	ETC
ビューポイト	VIEW POINT	EA VICTOR	5800 日圓	STG
アローン・イン・ザ・ダーク2	鬼屋魅影 2	EA VICTOR	5800 日圓	AVG
怪獣戦記	怪獸戰記	PRODUCE	價格未定	RPG
オメガブースト	OMEGA BOOST	SCE	價格未定	STG
レイ・トレーサー	RAY TRACER	TAITO	5800 日圓	RAC

オーガリアン-亜人伝-（仮称）	亞人傳（暫名）	VISIAL ARTIST OFFICE	價格未定	RPG
ワンダラーズショック1950アメリカンドリームズ	1950 美國夢	SCE	價格未定	ETC
NOT TREASURE HUNTER	NOT TREASURE HUNTER	ACTIART	價格未定	AVG
RPGツクール（仮称）	RPG 製作室（暫名）	ASCII	價格未定	ETC
BOUNTY ARMS	BOUNTY ARMS	DATAWEST	6800 日圓	ACT
Max Racer	SUPER RACER（暫名）	BD	價格未定	RAC
ダービースタリオンPS(仮称)	打嗶大賽馬 PS（暫名）	ASCII	價格未定	SLG
バトルオブ……？（仮称）	BATTLE OF…？（暫名）	BANPRESTO	價格未定	SLG
バーチャル　リモコン（ヘリポートI）	VIRTUAL REMOTE CONTROL	3D	價格未定	SLG
カボール・スクリーン	CAEALL SCREEN	SCE	價格未定	ETC
THE TOWER	THE TOWER	OPENBOOK	6800 日圓	SLG
FLY（仮称）	FLY（暫名）	MDB	價格未定	AVG
ソーラー・エクリプス（仮称）	SOLAR ECLIPSE（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	STG
マジックカーペット	魔毯 MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
ARENA（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
ルパン三世カリオストロの城（仮称）	雷朋三世之加利賀圖城（暫名）	ASMIK	價格未定	AVG
プロ指南ウルトラ麻雀　兵	職業指南超級麻雀兵	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
棋太平	棋太平	SPS	價格未定	TAB
ウルトラ万馬券	ULTRA 萬馬券	CULTURE BRAIN	價格未定	ETC
ミッドランド～幻の王国（仮称）	MIDLAND～幻之王國（暫名）	未來 SOFT	價格未定	RPG
アウトライブZERO	OUTLIVE ZERO	SUN SOFT	價格未定	ACT
さるかにハムぞう	猴子螃蟹火腿象	MEDIA WORKS	價格未定	PZG
機甲兵G-1（仮称）	機甲兵 G-1	AKC 講談社	價格未定	STG
NHLパワープレイ' 96（仮称）	NHL POWER PLAY'96（暫名）	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
スポット（仮称）	SPOT（暫名）	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ACT
ユーリット（仮称）	EURIT（暫名）	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	ACT
ブラックバス（仮称）	BLACK BASS（暫名）	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
ハイパー3Dピンボール	HYPER 3D PINBALL	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	TAB
装甲騎兵ボトムズ	裝甲騎兵	TAKARA	5800 日圓	ACT
シュレディンガーの猫	祖尼迪卡之貓	TAKARA	5800 日圓	AVG
3D競馬育成シミュレーションゲーム	3D 模擬賽馬育成遊戲	KONAMI	價格未定	SLG
ブレスオブファイアIII	龍之戰士 III	CAPCOM	價格未定	RPG
マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマンX4	洛克人 X4	CAPCOM	價格未定	ACT
スターグラディエイター	星劍士	CAPCOM	價格未定	ACT
バイオハザート2（仮称）	BIO HAZARD 2（暫名）	CAPCOM	價格未定	AVG
クルクルパニック（仮称）	團團轉危機（暫名）	COOLKIDS	2800 日圓	AVG
リフレイン　ラブ～あなたに逢いたい	REFRAIN LOVE	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
レイストーム	RAYSTORM	TAITO	價格未定	STG
イレブンス　アワー	HE 11 HOUR～THE 7TH GUEST～	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
囲碁	圍棋	ASCII	6800 日圓	TAB
3Dレミングス	3D 旅鼠大冒險	SCEI	5800 日圓	PZG
リアルボウト餓狼伝説	REAL BOUT 餓狼傳説	SNK	價格未定	FIG
VIPER（仮称）	VIPER（暫名）	GAGA COMM.	5800 日圓	STG
ハーミィホッパーヘッドのたまごDEパズル	HERMIE HOPPERHEAD 雞蛋方塊	SCE	價格未定	PUZ
プリンセスメーカーゆめみる妖精	美少女夢工場 3	SCE	價格未定	SLG
ワールドマツゴルフ	WORLD MATCH GOLF	ZOOM X	5800 日圓	SPT
JUMP KID（仮称）	JUMP KID（暫名）	NEW	價格未定	ACT
モンスターコレクション（仮称）	MOSTER COLLECTION（暫名）	TOKINHOUSE	價格未定	SLG
キング オブ パーラー	KING OF PARLOR	TEL 研究所	價格未定	SLG
QUANTUM GATE～悪夢の序章	QUANTUMGATE～惡魔的序章	GAGA COMM.	5800 日圓	AVG
メイン・ローター（仮称）	MING ROTOR	F COMPUTER ENTERTAINMENT	5800 日圓	STG
蜃気楼回廊	海市蜃樓回廊	PLAY STAGE	5800 日圓	AVG
ヴァナルフォース	VANAL FORCE	COCONUT JAPAN	價格未定	STG
TEAM 47 GOMAN	TEAM 47 GOMAN	COCONUT JAPAN	價格未定	FIG
スーパーフットボールチャンプ	超級足球冠軍	TAITO	價格未定	SPT
MVPベースボール　`96	MVP 棒球 '96	DATA EAST	價格未定	SPT
Mighty Hits	Mighty Hits	ARUTORON	價格未定	ETC

SATURN



26日	パズルボブル2X	泡泡龍 2X	TAITO	5800 日圓	PZG
	ロードラッシュ	ROAD RUSH	EA VICTOR	5800 日圓	RAC
	バーチャファイターキッズ	VIRTUA FIGHTER KIDS	SEGA	5800 日圓	FIG
	時空探偵DD～幻のローレライ～	時空偵探 DD～幻之 LORELEI～	ASCII	6800 日圓	AVG
	プラドルDISC Vol.2木下優	偶像 DISC Vol.2 木下優	SADA SOFT	3000 日圓	ETC

8月發售遊戲

2日	BIG HURTベースボール	BIG HURT 棒球	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPT
	BODY SPECIAL 264	BODY SPECIAL264	YANOMAN	6800 日圓	PUZ
	激烈パチンカース	至激彈珠手	BMG VICTOR	5800 日圓	TAB
9日	NIGHTRUTH（ナイトゥルース）	NIGHTRUTH	SONET	6800 日圓	ACT
	レッスルマニア・ジ・アーケードゲーム	WRESTLE MANIA THE ARCADE GAME	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPT
	クロックワークス	CLOCKWORKS	德間書店	5800 日圓	PZG
	サイバードール	CYBERDOLL	IMAX	6800 日圓	RPG
	湾岸デットヒート+リアルアレンジ	灣岸 DEADHEAT+ 真實調校	PACK IN VIDEO	6800 日圓	RAC
	タイトーチェイスH.Q.プラスS.C.I	TAITO CHASE H.Q. PLUS S.C.I	TAITO	5800 日圓	RAC
	デスクリムゾン	DEATH CRIMSON	SANTOS	5800 日圓	STG
	同級生～if～	同級生～ if ～	NEC INTERCHANNEL	7800 日圓	SLG
	神秘の世界　エルハザード	神秘之世界	PIONEER LDC	6900 日圓	AVG
	マジック・ジョンソンとカリーム・ジャバーのスラムジャム'96	莊遜與渣巴之入樽 '96	BMG VICTOR	4800 日圓	SPT
	ワールドヒーローズパーフェクト	WORLD HEROES PERFECT	SNK	5800 日圓	FIG
	新型くるりんPA!	爆彈方塊 2	SKY THINK SYSTEM	4800 日圓	PUZ
	GALJAN	GALJAN	童	6800 日圓	STG
	真　女神伝生デビルサマナースペシャル	真女神轉生 DEVIAL SPECIAL BOX	ATLUS	7800 日圓	RPG
	アルバードオデッセイ外伝	LEGEND OF ELDEAN	SUNSOFT	6500 日圓	RPG
23日	トーナメント・リーダー	聯賽領先者	VICTOR ENTERMENT	6800 日圓	SPT
	駿才-競馬データSTABLE-	駿才	NAXAT	8800 日圓	SPT
	リアルボウト餓狼伝説	REAL BOUT 餓狼傳説	SNK	8800 日圓	FIG
	3D Limmings	3D Limmings	IMAGINEER	6800 日圓	SLG
	本格プロ麻雀徹萬スペシャル	本格職業麻雀徹萬 SPECIAL	NAXAT	5800 日圓	TAB
	ジャパン　スーパー　バス　クラシック96	JAPAN SUPER BUS CLASSIC 96	NAXAT	6800 日圓	ETC
30日	プラドルDISC Vol.2山内美紀	偶像 DISC Vol.2 山内美紀	SADA SOFT	3000 日圓	ETC
	DESTRUCTION　DERBY	DESTRUCTION DERBY	SOFTBANK	5800 日圓	RAC
	アーサーとアスタロトの謎魔界村	謎魔界村	CAPCOM	5800 日圓	PUZ
	イエローブリックロード	黄磚路	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	AVG
	エイリアン　トリロジー	ALIEN TRILOGY	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	STG
	STRIKER`96	STRIKER'96	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	SPT
	ファイティング　バイパーズ	FIGHTING VIPERS	SEGA	6800 日圓	STG
上旬	テトリスプラス	俄羅斯方塊 PLUS	JALECO	5800 日圓	PUZ
	プレイボーイカラオケVOL.1（仮称）（18禁）	PLAYBOY 卡拉 OK VOL.1（暫名）（18禁）	VIC 東海	5800 日圓	ETC
	プレイボーイカラオケVOL.2（仮称）（18禁）	PLAYBOY 卡拉 OK VOL.2（暫名）（18禁）	VIC 東海	5800 日圓	ETC
	RANSA-恋鎖-（限定版）	RENSA- 戀鎖 -（限定版）	SINGLE LIGHT	8800 日圓	SLG
下旬	RANSA-恋鎖-	RENSA- 戀鎖 -	SINGLE LIGHT	5800 日圓	SLG
	TURF WIND'96～武豊サラブレッド育成ゲーム	武豐賽馬模擬遊戲	JALECO	6800 日圓	SLG
8月	アースワームジム2	蚯引占姆 2	TAKARA	5800 日圓	ACT
	オリンピックサッカー	奥運足球	COCONUT JAPAN	5800 日圓	SPT
	ダークセイバー	DARK SABER	CLIMAX	5800 日圓	ACT
	マジカルドロップ2	MAGICAL DROPS 2	SEGA	5800 日圓	PUZ
	特捜機動隊ジェイスワット	特捜機動隊 J.SWAT	BANPREASTO	5800 日圓	ACT

9月發售遊戲

6日	アクチャーゴルフ	真實哥爾夫球	NAXAT	5800 日圓	SPT
	ハートビート　スクランブル	SCRAMBLE	IMAGINEER	6800 日圓	STG
13日	エンジェルパラダイス Vol.2吉野公佳	天使樂園 Vol.2 吉野公佳	SAMMY	5800 日圓	ETC
	めざせアイドルスター夏色メモリーズ麻雀編	偶像明星 麻雀編	Shar Rock	6800 日圓	TAB
	フォンテッドカジノ（18禁）	HAUNTED CASINO	SOCIATOR 代官山	7900 日圓	TAB
	ポリスノーツ	POLICENAUTS	KONAMI	6800 日圓	AVG
	ウルトラマン図鑑	超人圖鑑	講談社	5800 日圓	ETC
	ラングリッサーIIIスペシャルパッケージ	夢幻模擬戰 III 特別版	NCS	6200 日圓	SRPG
20日	スターファイター3000	STAR FIGHTER 3000	IMAGINEER	價格未定	STG
	女子高生の放課後…ぷくんパ	女子高生放課後之…PUKUNPA	ATHENA	4800 日圓	PUZ
27日	サクラ大戦	櫻大戰	SEGA	價格未定	SLG
	エターナル　メロテイ	ETERNAL MELODIA	MEDIA WORKERS	價格未定	ETC
	プラドルDISC Vol..3大島朱美	偶像 DISC Vol.3 大島朱美	SADA SOFT	3000 日圓	ETC
	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	心跳回憶對戰 PUZZLE 蛋	KONAMI	5800 日圓	PUZ
中旬	グッドアイランドカフェ飯島愛	GOOD ISLAND 飯島愛	INNER BRAIN	5000 日圓	ETC
下旬	ギャルズパニッウ	西班牙女孩	毎日 COMMUNICATION	價格未定	AVG
	機動戦士ガンダム外伝（仮称）	機動戰士高達外傳（暫名）	BANDAI	4800 日圓	ACT
9月	炎の15種目　アトランタオリンピック	炎之１５項奥運會	COCONATJAPAN	價格未定	SPT
	伝説のオウカバトル	皇家騎士團	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	LULU	LULU	SEGA	4800 日圓	ETC
	鋼鉄霊域～スティールダム～（仮称）	鋼鐵靈域（暫名）	TECNO SOFT	5800 日圓	STG
	鋼鉄霊域～スティールダム～（対戦ケーブル付き）	鋼鐵靈域（付對戰線）	TECNO SOFT	6800 日圓	STG
	SEGA AGES/アフターバーナー	SEGA AGES/AFTER BURNER	SEGA	3800 日圓	STG
	続ぐっすんおよよ	續 自殺仔	BENPRESTO	5800 日圓	PUZ
	闘神伝URA	鬥神傳 URA	TAKARA	5800 日圓	FIG
	アクチャーサッカー	真實足球	NAXAT	5800 日圓	SOC
	平和パチンコ総進撃（仮称）	平和彈珠機總進擊（暫名）	NAXAT	5800 日圓	TAB
	東京立身出世伝	東京立身出世傳	NAXAT	5800 日圓	ADV
	IRON MAN/XO	IRON MAN/XO	ACCLAIM JAPAN	5800 日圓	ACT
	サンダーフォースゴルードパック1	THUNDERFORCE GOLD PACK 1	TECNO SOFT	5800 日圓	STG
	本格4人打ち芸能人対局麻雀	真正４人打藝能人對局麻雀	VIDEO SYSTEM	價格未定	ETC
	天地を喰らうII～赤壁の戦	吞食天地 II 赤壁之戰	CAPCOM	5800 日圓	ACT
	三国志V	三國志Ｖ	光榮	9800 日圓	SLG

10月以後發售遊戲

5日	GAME WARE Vol. 3	GAME WARE 3 號	GENERAL ENTERTAINMENT	1980 日圓	ETC
23日	ズープ(仮称)	ZOUP（暫名）	MEDIAQUEST	4800 日圓	ETC
25日	探偵神宮寺三郎～未完のルポ～（仮称）	偵探神宮寺三郎～未完之報導～（暫名）	DATAEAST	5800 日圓	AVG
	マスター・オブ・モンスターズ ネオ・ジェネレーション	怪獸王　新世紀	東芝 EMI	價格未定	FIG
下旬	3Dウルトラピンボール	3D ULTRA PINBALL	SIERRA PIONEER	5800 日圓	SPT
	プラドルDISC Vol..4コスプレーヤーズ	偶像 DISC Vol.4 模仿者	SADA SOFT	3000 日圓	ETC
	風水先生	風水先生	HAMLET	5800 日圓	SLG
10月	SEGA AGES/アウトラン	SEGA AGES/OUTRUN	SEGA	3800 日圓	RAC
	怪盗セイント・テール	怪盜 SAINT　TAIL	TOMY	6800 日圓	AVG
	ブレインデッド 13	BRAIN DEAD13	SOFTVISION INTETRNATIONAL	價格未定	ETC
	対局将棋極！！（仮称）	對局將棋極！！（暫名）	毎日 COMMUNICATION	價格未定	TAB
	ぱにくっちゃん	緊張小子	IMAGINEER	價格未定	PUZ
	SHELL SHOCK	SHELL SHOCK	EA VICTOR	5800 日圓	STG
	BATSUGUN	BATSUGUN	BANPRESTO	價格未定	STG
	MARICA～真実の世界	MARICA 真實的世界	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
	サンダーフォースゴルードパック2	THUNDERFORCE GOLD PACK 2	TECNO SOFT	5800 日圓	STG
	TRY RUSH DEPPY	TRY RUSH DEPPY	日本 CREATE	價格未定	ACT
11月	ストリートレーサーデラックス	街頭賽車 DELEUX	UBI SOFT	價格未定	RAC
	出世麻雀大接待	出世麻雀大接待	KING RECORD	5800 日圓	ETC
	真髄・碁仙人（仮称）	真髓・圍棋仙人（暫名）	J.WING	價格未定	ETC
	重装機兵レイノス2	重裝機兵 LEYNOS 2	NCS	價格未定	ACT
	SEGA AGES/廊下にイチダントアール	SEGA AGES/廊下 PUZZLE AND ACTION	SEGA	4800 日圓	PUZ
	月下の棋士　王竜編	月下之棋士王龍編	BANPRESTO	價格未定	TAB
12月	DIARY（仮称）	DIARY	NEXUS INTER LACTO	價格未定	ACT
	プラドルDISC Vol..5レースクイーン1	偶像 DISC Vol.5RACE QUEEN 1	SADA SOFT	3000 日圓	ETC
	テトリスS	俄羅斯方塊 S	BPS	5800 日圓	PUZ
	超時空要塞マクロス愛おぼえていますか	超時空要塞 可有記起愛	BANDAI VISION	價格未定	ETC
	太平洋の嵐2	太平洋之風暴 2	IMAGINEER	價格未定	SLG

96年發售預定遊戲

夏季	きゅわんぷらあ自己中心派トーキョーマージャンランド	自己中心派 心跳麻雀園地	GAME ARTS	6800 日圓	ETC
	南の島にブタがいた	南島有隻豬	SCORA	5800 日圓	ETC
	麻雀姉妹若草物語	麻雀四千金	NAXAT	5800 日圓	TAB
	ストリートファイターZERO2	少年街霸 2	CAPCOM	5800 日圓	FIG
	サムライスピリッツ斬紅郎無双剣	侍魂 III 斬紅郎無雙劍	SNK	價格未定	FIG
秋季	ルナ・シルバースター ストーリー	LUNAR SILVER STAR STORY	角川書店	6800 日圓	RPG
	スーパーパンコレクイション	射波波	CAPCOM	5800 日圓	ACT
	MIGHTY HITS	MIGHTY HITS	ARUTORON	5800 日圓	RPG
	セクシ-パロデイウス	SEXY 沙鍋曼蛇	KONAMI	4800 日圓	STG
	麻雀大会II Special	麻雀大會 II Special	光榮	6800 日圓	ETC
	麻雀青天井（仮称）	麻雀青天井（暫名）	毎日 COMMUNICATIONS	價格未定	ETC
	RAYMAN2（仮称）	RAYMAN2（暫名）	UBI SOFT	價格未定	ETC
	デジトルピンボールネクロノミコン	DIGITAL PINBALL	MERDUCK	價格未定	ETC
	紫炎龍（仮称）	紫炎龍（暫名）	童	價格未定	STG
	FARADOON THE LEGEND OF DRAGON CASTLE	FARADOON 龍城傳	PIONEER LDC	價格未定	ARPG
	バトルアスリーテス大運動会（仮称）	大運動會（暫名）	INTREMAIN P	價格未定	SPT
	コブラ・ザ・サイコガン	哥布拉魔幻槍	TAKARA	5800 日圓	AVG
	美少女戦士セーラームーンSuperS 真・主役争奪戦Plus（仮称）	美少女戰士 S 真主角爭奪戰 Plus（暫名）	ANGEL	價格未定	FIG
	TECMO SUPER BOWL（仮称）	TECMO SUPER BOWL	TECMO	價格未定	SPT
	エネミー・ゼロ	ENEMY ZERO	WARP	6800 日圓	AVG
	エアーズアドベンチャー	AIRS ADVANTURE	GAME STUDIO	價格未定	AVG
	忍者じゃじゃ丸くん	忍者查查丸	JALECO	價格未定	ACT
	エクスヒュームド	EXHUMDO	BGM VICTOR	價格未定	ETC
	心霊呪殺師太郎丸	心靈咒殺師太郎丸	時代華納 INTERACTIVE	價格未定	ACT
	JEWELS OF THE ORACLEオラクルの宝石	神偷之寶石	SUN SOFT	5980 日圓	RPG
	パップ.ブリーダー	PUP BREEDER	SIGH MATE	5800 日圓	SLG
	アボなしキャルズ　おりんぽす	女子奥運會	SANSOFT	5800 日圓	STG
冬季	ロックマン8	洛克人８（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
	ウルトラマン　光の巨人伝説	超人 光之巨人傳説	BANDAI	價格未定	ACT

	ボディバイオニクス-驚異の小宇宙 人体-（仮称）	BODY BIONICS（暫名）	MEDIAQUEST	5800 日圓	ETC
	バーチャパチスロII	VIRTUAL 彈珠機	MAP JAPAN	價格未定	ETC
	ドラゴンナイト（仮称）	龍騎士（暫名）	ELF	價格未定	RPG
	ファイロ＆クロード	菲亞羅與古羅頓	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	グランド セフト オート	GRAND SEPT ODE	BMG VICTOR	價格未定	ETC
	タクティクスオウガ	皇家騎士團 2	RIVERHILL SOFT	價格未定	SLG
	銀河英雄伝説	銀河英雄傳説	德間書店	價格未定	SLG
	３Dベースボール	3D 棒球	BMG VICTOR	價格未定	SPT
	レガジー・オブ・ケイン	LEGACY OF KAIN	BMG VICTOR	價格未定	PRG
	機動戦士ガンダム外伝2蒼を受け者	機動戰士高達外傳 2 蒼之繼承者	BANDAI	4800 日圓	ACT
96 年	天外魔境外伝 第四の黙示録	天外魔境外傳第四默示錄	HUDSON	價格未定	RPG
	Jリッグサーカー’96	日本職業足球聯賽´96	TECMO	價格未定	SPT
	SKULL FANG～空牙伝～	SKULL FUNK～空牙外傳～	DATA EAST	價格未定	STG
	卒業S（仮称）	卒業 S（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	SLG
	パチンコ倶楽部	彈珠機俱樂部	I.S.C	價格未定	ETC
	TIZ～TOKYO INSECT ZOO～	TIZ～TOKYO ZOO～	GENERAL ENTERTAINMENT	價格未定	AVG
	ゼロヨンチャンプDOOZY-J	ZERO4CHAMP DOOZY-J	MEDIA LINK	價格未定	RAC
	コットン２	綿花仙女 COTTON2	SUCCESS	價格未定	STG
	ウルトラマンバトル（仮称）	咸蛋超人格鬥戰（暫名）	BANDAI	價格未定	FIG
	エンジェル グラフィティ（仮称）	ANGEL GRAFFITI	SOFTVISION INTETRNATIONAL	價格未定	ETC

97年發售預定遊戲

1 月	ミニ四駆（仮称）	迷你四驅（暫名）	MEDIAQUEST	5800 日圓	RAC
	GO II Professional（仮称）	GO II Professional（暫名）	每日 COMMUNICATION	價格未定	AVG
春	未踏峰へ挑戦 ヒマラヤ編	向未登之峰挑戰 喜瑪拉雅山編	NET YOU	價格未定	SPT
	クォバディス2（仮称）	QUOVADIES2（暫名）	GRAMS	價格未定	SRPG
	クロック（仮称）	CLOCK（暫名）	MEDIAQUEST	5800 日圓	AVG
	タンク（仮称）	TANK（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	STG
	スパイダー（仮称）	SPIDER（暫名）	BMG VICTOR	價格未定	ACT
	機動戦士ガンダム外伝3裁かれる者（仮称）	機動戰士達外傳 3 裁決者（暫名）	BANDAI	價格未定	ACT
	ハークスアトベンチャ	巴高斯之冒險	B.B.A.	5800 日圓	RPG
	デザエモン（仮称）	設計衛門（暫名）	ATHENA	價格未定	ETC

發售日未定遊戲

FIST	FIST	IMAGEER	價格未定	FIG
ファイヤ-プロレスリングS'6	FIRE PROFESSIONALRING'S6	HUMAN	價格未定	SPT
デイトナUSAリミックス（仮称）	DAYTONA USA REMIX（暫名）	SEGA	價格未定	RAC
ワールドシリーズベースボール（仮称）	世界系列棒球（暫名）	SEGA	價格未定	SPT
リグロード サーガ2	RIGLOAR SAGA 2	SEGA	價格未定	SRPG
人造人間ハカイダー ラストジャッジメント（仮称）	人造人 HAKAIDA 最後審判（暫名）	SEGA	價格未定	STG
セガラリー・チャンピオンシップPLUS（仮称）	SEGA RALLY CHAMPIONSHIP PLUS（暫名）	SEGA	價格未定	RAC
真説サムライスピリッツ～武士道烈伝	侍魂 III～武士道烈傳	SNK	價格未定	FIG
銀河お嬢様伝説ユナ REMIX（仮称）	銀河公主傳説 REMIX（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG
銀河お嬢様伝説ユナ SS（仮称）	銀河公主傳説 SS（暫名）	HUDSON	價格未定	AVG
ユナ ハイブリッド画集（仮称）	優奈複合畫集（暫名）	HUDSON	價格未定	ETC
開運！なんでも鑑定団	開運！甚麼也可鑑定團	TV 東京	5000 日圓	ETC
バーチャコップ２	VIRTUA COP2	SEGA	價格未定	ACT
NIGHTRUTH#2（仮称）	NIGHTRUTH#2（暫名）	SONET	價格未定	ETC
戦国ブレード	戰國 BLADE	彩京	價格未定	STG
上海Great Moments	上海 Great Moments	SUN SOFT	6500 日圓	TAB
囲碁	圍棋	ASCII	6800 日圓	TAB
GRANDREAD	GRANDREAD	BANPREASTO	價格未定	ETC
CRITICOM-ザ・クリティカル・コンバット	CRITICOM	VIC 東海	5800 日圓	ACT
オーバードライビンDX	OVER DRIVIN'DX	EA VICTOR	5800 日圓	RAC
ノバストーム	NOVA STROM	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	SLG
ガーディアンフォース	GUARDION FORCE	SUCCESS	價格未定	STG
ファンタジーアース（仮称）	夢幻大地（暫名）	SEGA	價格未定	RPG
ARENA（仮称）	ARENA（暫名）	SOFTBANK	價格未定	RPG
HOUSING	HOUSING	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
HOUSING CATALOG	HOUSING CATALOG	SUPER SOFTWARE	價格未定	ETC
SUPER 301 S.Q.（仮称）	SUPER 301 S.Q.（暫名）	日本物產	價格未定	SLG
USドラッグチャンプ（仮称）	U.S. DRAG CHAMP（暫名）	日本物產	價格未定	RAC
V.R.麻雀（仮称）	V.R. 麻雀（暫名）	日本物產	價格未定	ETC
ダービースタリオン・サターン（仮称）	打吡大賽馬・SATURN（暫名）	ASCII	價格未定	ETC
現代大戦略STRIKES（仮称）	現代大戰略 STRIKES（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
マスターオブモンスターズ黄昏の指輪（仮称）	怪物之王黃昏之指環（暫名）	SYSTEM SOFT	價格未定	SLG
パチンコファイター（仮称）	彈珠戰士（暫名）	PLAY STAGE	價格未定	ETC
マジックカーペット	魔毯 MAGIC CARPET	EA VICTOR	價格未定	STG
ファンタステップ	FANTASTEP	JALECO	價格未定	AVG
スポット（仮称）	SPOT	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	SPT
電脳戦機バーチャロン	電腦戰機 VIRTUAL ON	SEGA	價格未定	STG
モンスターメーカー～ホーリーダカー～（仮称）	MONSTER MAKER～HOLY DAGGER（暫名）	NEC INTERCHANNEL	6800 日圓	SLG
X-JAPAN 2（仮称）	X-JAPAN 2	SEGA	價格未定	ETC
シミュレーションズー	模擬動物園	SOFTBANK	價格未定	SLG
だいな・あいらん予告編	推磚島預告編	GAMEART	價格未定	PUZ
だいな・あいらん	推磚島	GAMEART	價格未定	PUZ
ダンジョン・マスター（仮称）	DUNGEON MASTER	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	RPG
トゥーム・レイダース	TOUM RADARS	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	STG
スワッグマン	SWAKMAN	VICTOR ENTERTAINMENT	價格未定	ACT
TFX	TFX	IMAGEER	價格未定	SLG
マーヴルスーパーヒーローズ	MARVEL SUPER HEROES	CAPCOM	價格未定	FIG
サイバーボッツ	CYBERBOT	CAPCOM	價格未定	FIG
ロックマンX4	洛克人 X4	CAPCOM	價格未定	ACT
キューブバトラー（仮称）	CUBE BUTLER（暫名）	IDGIT MEDIA LAB.	價格未定	ETC
東京SHADOW	東京 SHADOW	TAITO	價格未定	AVG
テラクレスタ3D（仮称）	TERA CURESTA 3D	日本物產	價格未定	STG
イレブンス アワー	HE 11TH HOUR～THE 7TH GUEST II～	VIRGIN INTERACTIVE	價格未定	AVG
実況おしゃべりパロディウスforever with me	實況沙鍋曼蛇 forever with me	KONAMI	價格未定	STG
ぷるるん！シェイプUPガール	SHAPE UP GIRL	J.WING	5900 日圓	PUZ
モトクロス（仮称）	越野電單車賽（暫名）	SOFT VISION	價格未定	RAC
ソニック ザ ファイターズ	SONIC THE FIGHTERS	SEGA	價格未定	FIG
EVE	EVE	IMAGINEER	價格未定	AVG
バスフィッシング（仮称）	BASS FISHING（暫名）	NAXAT	5800 日圓	SPT
MVPベースボール `96	MVP 棒球 ‘96	DATA EAST	價格未定	SPT
ファンタステップ	FANTASTIC	JALECO	價格未定	RPG
My dream～オンエアが待てなくて～（仮称）	My dream～正等待廣播（暫名）	日本 CREATE	價格未定	SLG
スタートリング.オデッセイ 1 ブルーボリューション	STARTING.ODYSSEY 1	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 2 魔竜戦争	STARTING.ODYSSEY 2 魔龍戰爭	RAY FORCE	價格未定	RPG
スタートリング.オデッセイ 3 ミレニアムの聖戦	STARTING.ODYSSEY 3 米尼利亞姆之聖戰	RAY FORCE	價格未定	RPG
ザ.キング.オブ.ファイターズ'96	拳皇‘96	SNK	價格未定	FIG

超級任天堂

7月發售遊戲

26 日	テーブルゲーム大集合！！将棋・麻雀・花札・トゥーサイド	桌上遊戲大集合！！	VARIE	6800 日圓	TAB
	SDガンダムジェネレーション一年戦争記（仮称）	SD 高達時代一年戰爭記	BANDAI	3980 日圓	ETC
	SDガンダムジェネレーショングリプス戦記（仮称）	SD 高達時代古林匹斯戰記	BANDAI	3980 日圓	ETC
	SDガンダムジェネレーション一年戦争記（仮称）	SD 高達時代一年戰爭記（連 SUFAMI TURBO）	BANDAI	6800 日圓	ETC
	スプリンガン・パワード	SPRINGUN POWERED	MAXAT	9800 日圓	ACT
	アースライト ルナ・ストライク	EARTH LIGHT LUNA STRIKE	HUDSON	7980 日圓	ACT
	レナスII-封印の使徒	古代機械之記憶 II 封印之使徒	ASMIK	9980 日圓	RPG
	シムシティJr.（仮称）	SIM CITY Jr.（暫名）	IMAGINEER	9800 日圓	SLG
	エナジーブレイカー	ENERGY BREAKER	TAITO	7980 日圓	ACT

8月發售遊戲

2 日	大貝獣物語II	大貝獸物語 II	HUDSON	8200 日圓	RPG
9 日	忍たま乱太郎スペシャル（仮称）	忍者亂太郎 SPECIAL（暫名）	CULTURE BRAIN	7800 日圓	ACT
	牧場物語	牧場物語	PACK IN VIDEO	7800 日圓	SLG
	スーパーパワーリーグ4	超級力量棒球 4	HUDSON	7980 日圓	SPT
	赤ずきんチャチャ	紅頭巾查查	TOMY	7800 日圓	ACT
24 日	古田敦也のシミュレーションプロ野球2	古田敦也之模擬棒球 2	HECT	8000 日圓	SPT
30 日	大戦略エキスパートWWII	大戰略 EXPERT WWII	ASCII	價格未定	SLG
31 日	本家SANKYO FEVER実機シミュレーション3	正牌 SANKYO FEVER 實機模擬	BOSS COMM.	7480 日圓	ETC
下旬	必殺パチンコレクション4	必殺彈珠機大全 4	SUN SOFT	9980 日圓	ETC
	ナンバーズパラダイス	數字天堂	ACCLAIM JAPAN	7800 日圓	ETC
	SDガンダムジェネレーションアクシズ戦記（仮称）	SD 高達時代亞古捷斯戰爭記	BANDAI	3980 日圓	ETC
	SDガンダムジェネレーション建国戦記（仮称）	SD 高達時代建國戰記	BANDAI	3980 日圓	ETC
	激走戦隊カーレンジャー	激走戰隊	BANDAI	3980 日圓	ACT

9月發售遊戲

13 日	実況パワープロレスリング'96マックスボルテージ	實況 POWER 摔角 '96MIX VOLTAGE	KONAMI	7980 日圓	SPT
20 日	ウィザードリィ外伝4	巫術外傳 4	ASCII	價格未定	RPG
	マジカルドロップ２	MAGICAL DROPS 2	DATA EAST	7800 日圓	PUZ
27 日	サラブレッド ブリーダーIII	純種馬繁殖 III	HECT	價格未定	SPT

中旬	Parlor!Mini3 パチンコ実機シミュレーションゲーム	彈珠機真機模擬遊戲	日本 TELENET	4900 日圓	ETC
	ペブルビーチの波濤New~トーナメント・エディション~	波濤哥爾夫球~錦標賽版~	T&E SOFT	價格未定	SPT
下旬	クレヨンしんちゃん（仮称）	臘筆小新（暫名）	BANDAI	3980 日圓	ACT
	美少女戦士セーラームーンセーラースターズ（仮称）	美少女戰士 SAILOR STAR（暫名）	BANDAI	3980 日圓	ACT
	美少女戦士セーラームーンセーラースターズ（仮称）	美少女戰士 SAILOR STAR（暫名）（連 SUFAMI TURBO）	BANDAI	6800 日圓	ACT
9 月	モンスタニア	MONSTERINA	PACK IN VIDEO	價格未定	RPG

10 月以後發售遊戲

10 月	同級生２	同級生 2	BANPREASTO	7980 日圓	AVG
	忍たま乱太郎スポツ（仮称）	忍者亂太郎 SPORT（暫名）	CULTURE BRAIN	6980 日圓	SPT
	ドラゴンナイト４	龍騎士 4	BANPREASTO	7980 日圓	SLG
12月6日	ミニ4駆シャイニングスコーピオン~レッツ&ゴー!!~	迷你 4 驅	ASCII	價格未定	RAC
12月28日	忍たま乱太郎３	忍者亂太郎 3	CULTURE BRAIN	價格未定	ACT

96 年發售預定遊戲

夏季	ストリートファイターZERO 2	少年街霸 2	CAPCOM	價格未定	FIG
秋季	ああっ女神さまっ（仮称）	我的女神（暫名）	KSS	10800 日圓	AVG
	ウイニングポスト2ポログラム' 96	WINNING POST 2	光榮	9800 日圓	SLG
96 年	ドラゴンクエストIIIそして伝説へ…	勇者鬥惡龍 3	ENIX	價格未定	RPG

發售日未定遊戲

ピノキオ	木偶奇遇記	CAPCOM	價格未定	ACT
タワードリーム	TOWER DREAM	ASCII	9980 日圓	TAB
マーヴル・スーパーヒーローズ ウォー オブ ザ ジェム	MARVEL SUPER HEROS	CAPCOM	價格未定	FIG
ボンバーマンビーダマン（仮称）	BOMBERMAN BEATERMAN（暫名）	HUDSON	價格未定	ACT
ファイティングアイスホッケー	戰鬥冰上曲棍球	COCONUT JAPAN	9980 日圓	SPT
MASK マスク	變相怪傑	東寶	9800 日圓	ACT
G.O.D~目覚めよと呼ぶ声が聞こえ~	GOD	IMAGINEER	價格未定	RPG
リングにかけろ	飛越擂台	NCS	11800 日圓	SPT
スーパーファミリーゲレンデ	超級 FAMILY 滑雪練習場	NAMCO	價格未定	SPT
シェラザード伝説・ザ・プレリュード（仮称）	西拉撒都傳説（暫名）	CULTURE BRAIN	價格未定	ARPG
ドナルドダックのマウイマラード（仮称）	唐老鴨的瑪域瑪拉度（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
ポカホンタス	POKAHONDAS（暫名）	CAPCOM	價格未定	ACT
勾玉伝説	勾玉傳説	ENIX	價格未定	RPG
SUPERテトリス2+BOMBLISS	SUPER 俄羅斯方塊 2 +BOMBLISS	BANDAI	價格未定	PUZ

NEO・GEO

7 月發售遊戲

26 日	オーバートップ	OVER TOP（CD-ROM）	ADK	4800 日圓	STG
	神凰拳	神凰拳（匣帶）	SAURUS	價格未定	FIG
7 月	超鉄ブリキンガー	超鐵 BREAKING CAR（匣帶）	SAURUS	價格未定	STG
	NEOドリフトアウト	NEO DRIFT OUT（CD-ROM）	VISCO	6800 日圓	RAC

8 月以後發售遊戲

8月23日	神凰拳	神凰拳（CD-ROM）	SAURUS	7800 日圓	FIG
8 月	ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	拳皇´96（匣帶）	SNK	價格未定	FIG
9 月	ザ・キング・オブ・ファイターズ 96	拳皇´96（CD-ROM）	SNK	價格未定	FIG
	NINJA MASTER`S~覇王忍法帳~	NINJA MATETR'S ~霸王忍法帳~（CD-ROM）	ADK	價格未定	FIG
	超鉄ブリキンガー	超鐵 BREAKING CAR（CD-ROM）	SAURUS	價格未定	STG
	真説サムライスピリッツ武士道烈伝	真説侍魂 武士道烈傳（CD-ROM）	SNK	8800 圓	RPG

96 年發售預定遊戲

夏	NEO MR. DO!	NEO MR.DO!（匣帶）	VISCO	價格未定	ACT
冬	QP	QP（CD-ROM）	SUCCESS	價格未定	PUZ

發售日未定遊戲

NEOアクションゲーム（仮称）	NEO 動作遊戲（暫名）（CD-ROM）	HUDSON	價格未定	ACT
NEOドリフトアウト	NEO DRIFT OUT（匣帶）	VISCO	價格未定	RAC

PC-FX

96 年發售預定遊戲

7月26日	女神天国II	女神天國 II	NEC HE	7800 日圓	RPG
	ファーランドストーリーFX	古大陸物語 FX	NEC HE	7800 日圓	RPG
8月9日	同級生２	同級生 2	NEC AVENUE	價格未定	AVG
9月13日	チップちゃんキーック！	晶片小子飛踢！	NEC HE	7800 日圓	ACT
9月20日	きゃんきゃんバニーエクストラDX（18禁）	CAN CAN BUNNY DX（18禁）	NEC HE	價格未定	AVG
9月27日	BLUE BREAKER	BLUE BREAKER	NEC HE	價格未定	RPG
秋季	続・初恋物語　修学旅行	續・初戀物語 修學旅行	NEC HE	價格未定	SLG
冬季	LAST IMPERIAL PRINCE（仮称）	帝國最後王子（暫名）	NEC HE	價格未定	RPG
	ファイアーウーマン纏組	FIREWOMAN 纏組	NEC HE	價格未定	SLG
	ルルリ・ラ・ルラ	LULURI LA LULA	NEC HE	7800 日圓	ACT

發售日未定遊戲

超神兵器ゼロイガー	超神兵器	NEC HE	價格未定	STG
卒業R	卒業 R	NEC AVENUE	價格未定	SLG
バウンダリーゲート ドーター オブ キングダム	BOUNDARY GATE 皇國之女兒	NEC HE	8800 日圓	RPG
こみっくろーど	漫畫王	NEC HE	價格未定	SLG
ドラゴンナイト４	龍騎士 4	NEC AVENUE	價格未定	SLG
ペブルビーチ波濤（仮称）	波濤哥爾夫球（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
MASTERS遥かなるオーガスタ3（仮称）	MASTER 哥爾夫球 3（暫名）	NEC HE	價格未定	SPT
天外魔境III NAMIDA	天外魔境 III NAMIDA	HUDSON	價格未定	RPG
負けるな魔剣道Z	不可輸的魔劍道 Z	NEC HE	價格未定	ACT
みにまむなのにっく	變成最少（暫名）	NEC HE	價格未定	SLG
アンジェリーク SPECIAL 2	ANGELIQUE SPECIAL 2	NEC HE	價格未定	SLG
リトルキャッツ（仮称）	LITTLE CAT（暫名）	NEC HE	價格未定	ACT
となりのプリンセス（仮称）	鄰家的公主（暫名）	NEC HE	價格未定	RPG

3DO

8 月以後發售遊戲

8 月	クロックワークス	CLOCK WORKS	德間書店	5800 日圓	PUZ

96 年發售預定遊戲

夏季	ドラゴン・ロア	DRAGON LORE	MULTISOFT	價格未定	AVG
	駿才	駿才	NAXAT	8800 日圓	SPT
	即戦力の定力	即戰力之定力	G.A.M	價格未定	ETC
96 年	Dの食卓2	D 之食卓 2	WARP	8800 日圓	AVG

發售日未定遊戲

ライズ　オブ　ロボット	RISE OF ROBOT	MULTISOFT	8800 日圓	SLG
テレビのツボ　謎プロデューサー伝説	電視壺 謎之監製傳説	阿拉丁工房	6800 日圓	AVG
クレーファイターII	CLAY FIGHTER	INTER PLAY	價格未定	FIG
キッズTV	KIDS TV	THE 3DO COMPANY	價格未定	ETC
バトルスポーツ（仮称）	戰鬥運動（暫名）	THE 3DO COMPANY	價格未定	SPT
スターファイター3000（仮称）	STAR FIGHTER 3000（暫名）	THE 3DO COMPANY	價格未定	STG
横町４丁目おばけ屋敷	横町 4 丁目鬼屋	WARP	4980 日圓	AVG
ナオコとヒデ坊　算術の天才3	算術天才 3	學漫	4900 日圓	ETC
ナオコとヒデ坊　漢字の天才2	漢字天才 2	學漫	4900 日圓	ETC
ナオコとヒデ坊　漢字の天才3	漢字天才 3	學漫	4900 日圓	ETC
ナオコとヒデ坊　国語の天才1	日語天才 1	學漫	4900 日圓	ETC
ハウスッキーパー（仮称）	HOUSE KEEPER（暫名）	HAMMING BIRD	價格未定	ACT
WATER WORLD	WATER WORLD 未來水世界	INTERPLAY	價格未定	ACT
RETURN TO ZORK	回歸魔域	BANDAI VISION	價格未定	AVG

無責任讀者擂台

N64能否重登皇座？

教主有嘢講：

由於眾多讀者都不約而同地寄信來發表對「N64」的意見，所以便於下一期把餘下的繼續刊登，敬請各位教友留意。

要我玩隻髹鬚仔幾個月，我睬你都傻啦……

編輯先生：

當小弟看到這題目後，就有感而發，寫下此信，如有甚麼大佬看到此信唔順眼，多多包涵……言歸正傳，我覺得N64要重登皇座，就十分困難喇N已推出了一個月，但都只得三隻GAME，仲係有一隻係將棋添，而第四隻GAME最快都要幾個月後；大佬呀，要我玩隻髹鬚仔幾個月，我睬你都傻啦。此外，啲GAME又貴，要成9800日圓一隻，點頂呀，以前SFC咁受歡迎，都係因為佢又多GAME，又平，十多蚊就有個GAME，攪到人人屋企成兩三個箱都係超任碟，就証明大多數人都鍾意多新GAME，同埋啲GAME平啦，你而家N64又少GAME，又貴，真係好難滿足到各位！

此外，過去一年半，P.S.和S.S.大放異彩，各自各精采，好多人已有其中一部，甚至兩部，所以好少人會買多一部。

仲有，當《髹鬚仔64〉出時，S.S.推出嘅《NiGHTS》簡直牽制住佢，簡直跑贏成個GAME位，唔係點解貴誌第28期評分有「歷史性最高」嘅4.97分呀！而且，12月P.S.出《F.F. VII》，簡直搶埋任天堂飯碗，連我最LOVE嘅《F.F.》系列都冇埋，你話又點頂得住呀。

所以，我仍然覺得P.S及S.S前途一遍光明，N64，你要加把勁啦，最好就快啲推出的類似磁碟機嘅物體，唔係就慘喇，想「砌」贏P.S.及S.S，N64，你要努力呀！祝「G.P」銷量一期好過一期！

讀者

宮城良田上

N64要在現今PS，SS主導下造勢增加佔有率走的路非常艱辛

任天堂的推出了兩星期多。這台夢一般的家庭機會否令任天堂重登機壇大哥的皇座是很多人關注的問題。在下對此甚有興趣，想在評壇與同好們分享，若大家對在下意見有所批評亦無不可。總之大家是「和平地討論」，而不是像早兩期的「筆戰」便好了。

回說這台N64，原本訂價不是太貴(當然在香港的價錢卻另一回事)。在普遍次世代機都在減價吸納用戶之際，此舉無疑是順應大勢。試想二萬五千日圓一台64位元機的確實惠之極。而且這機不是想像中的大型(幾乎比SS還小)，匣帶與超任差不多，任天堂似乎有點優勢。可惜的是此機存在著很多隱憂，可令任天堂的如意算盤打不響。

第一，這機的軟件是匣帶形式的。當大家也用光碟的時候，此舉還行嗎？君記否當年超級遊戲未必見有，所謂HIT的卻被炒高價錢的慘況？希望此只是在下杞人憂天，亦期望一位好代理商的參與。以上只是對香港而言，從廣泛層面看來，匣帶未必不好，起碼省回讀碟時間。而製造成本會隨時間而回落，匣帶逐漸平是咫日可待的。

第二個問題是遊戲本身，N64的遊戲生產商多為美國公司，大家大可查看美國任天堂雜誌在INTERNET上的HOMEPAGE，宣佈會推出的有《星戰》諸如此類的遊戲，新近如《職業特工隊》等都非常美國化。對在下一個美國電影愛好者當然求之不得，但一般玩者(尤其日本及亞洲區的)反而非常苛刻。雖CAPCOM等大機構與及少撮日本公司都會參與，但前景卻使人不樂觀。不過，任天堂的舉動卻是有蹟可尋。N64由美國任天堂

公司發表，遊戲當然一樣。記否83、84年任天堂當時是全日本機構至現在的跨國企業，漸漸地美國，甚至有美國棒球隊……只希望N64不是3DO的後繼者就好了。誠然，從現有遊戲如《瑪利奧》來看倒算不錯(那隻模擬飛行亦不差，另外的日本將棋則不得而知)，也具有64BIT的一種迫力，希望不是曇花一現的事呢！

最後一點是時勢的問題，這N64似乎造不出一個勢(可能時候尚早吧！)記否紅白機、超任甚至GAMEBOY一出便成風。有超任後，其他機都紛紛進化加入競爭。GAMEBOY出現後，手提機一片泛濫。那N64呢？要夾擊任天堂的世嘉與松下的M2現楷段似乎也有同樣看法，就是這N64並未成氣候。而SNK的64BIT系統只知有街機(當然會有家用的，SNK嘛！)。好像任天堂一舉一動也在各同行監察之中。亦可能大家也得過教訓，希望看任天堂N64如何，自己才動手。總之，N64要在現今PS，SS主導下造勢增加佔有率走的路非常艱辛。

雖然N64處處受困，但仍有一些後著。在下就對它原廠推出的磁碟系統有興趣了，起碼證明「外接」系統的健全與及可以想像的其他計劃(例如CD-ROM)。更重要的是MODEM通訊對戰、衛星發放接收器等對應系統都可能陸續出現。任天堂能否再登皇座則要各位「放長雙眼」看了。

順帶一說，大家對那四個插孔有無奇怪的感覺呢？表面上好像是為大家省回分插；但反過來說一個小分插可做的事，為甚麼要「鑿」多幾個孔？口有口的用途，肛門有肛門的用途。依在下愚見，四孔定必別有用意想像一下，1P接上手掣，2P接上3D摸擬鏡，3P接上感應脈膊呼吸器……是的，這令大家想起一個久遠的電子遊戲目標——「互動」及「虛擬現實」。

差點忘N64是源自「PROJECT REALITY」。

P.S.希望大家不怪在下寫太多廢話。

小小大專生維康敬上

我最喜愛的電視遊戲

我今次來信是為表達自己對遊戲的一粒報答。它帶給我快樂，與我同步成長。

唯一令我有衝動去寫出它的好處就只有世嘉推出的「創造職球會」。遊戲本身最吸引人之處在於玩者扮演的角色——斑主。我一開始發覺極之難玩，足球員狀態、資金週轉、聯賽排位都難於調理。資金不足又處於榜末、想加入一兩位有份量的球星又發覺球處事不力只帶來一大攤魚毛蝦毛，這些原因都令到不少玩者對這遊戲敬而遠之。而本人遇到的就更加難捱，連續帶了七八個月垃圾回隊的貴價球探，令到我不得不用錢在一些球會事發務上，例：建球會主場，痴建訓練場設施。用到只得二億元左右，突然球探帶來幾位巨星——前園真聖、小倉隆史、礒貝洋光等，大家都知道一位要簽長約更要加上轉會費的球星並不便宜。只好等待第二次的出現機會。這些事都令人氣憤。

以上的情形只向你們說明遊戲有困難之處並不是表示遊戲不好玩，要避開它。我想警察司機也經過這些難題。創造職業球會雖然並不是主流，但那份創意就不可忽視。

希望各位買創造職業球會，組織自己的球隊，為它注入各方球會巨星，擴充球會設施及體育館，我包你們必然得到無窮樂趣。祝你永遠於榜首！

記得買遊戲誌！！！

東大輔上

以上純屬讀者個人意見，與本刊立場無關。

無責任讀者擂台 下回預告：

30期題目——「《NiGHTS》和《SUPER MARIO 64》的比較」（截稿日期：8月8日）

31期題目——「大預想！《心跳回憶 2》會係點？」（截稿日期：8月22日）





BY L.P.LEE



BY C.LAM

BY 越南人

讀者戊：「很煩呀！我玩厭了，真不知如何處理。家裡又沒有位置安置，但我又想買多些新GAME，還是賤價賣掉吧。」
讀者丙：「不行！這太不負責任了，你怎可不替它想想，可能有人想收容它呢。」

讀者戊：「那麼我應怎麼辦？」
讀者丙：「你要找○○的抉擇！」

讀者戊：「……？」
讀者丙：「還是先找這裡吧……」

姓名：遊戲跳蚤市場
服務性質：給予讀者版位，刊登買賣遊戲主機或軟件之廣告，進行公平交易。
服務時間：二十四小時ON CALL(BY POST……)
要求服務方法：請留意專用表格

刊登規則

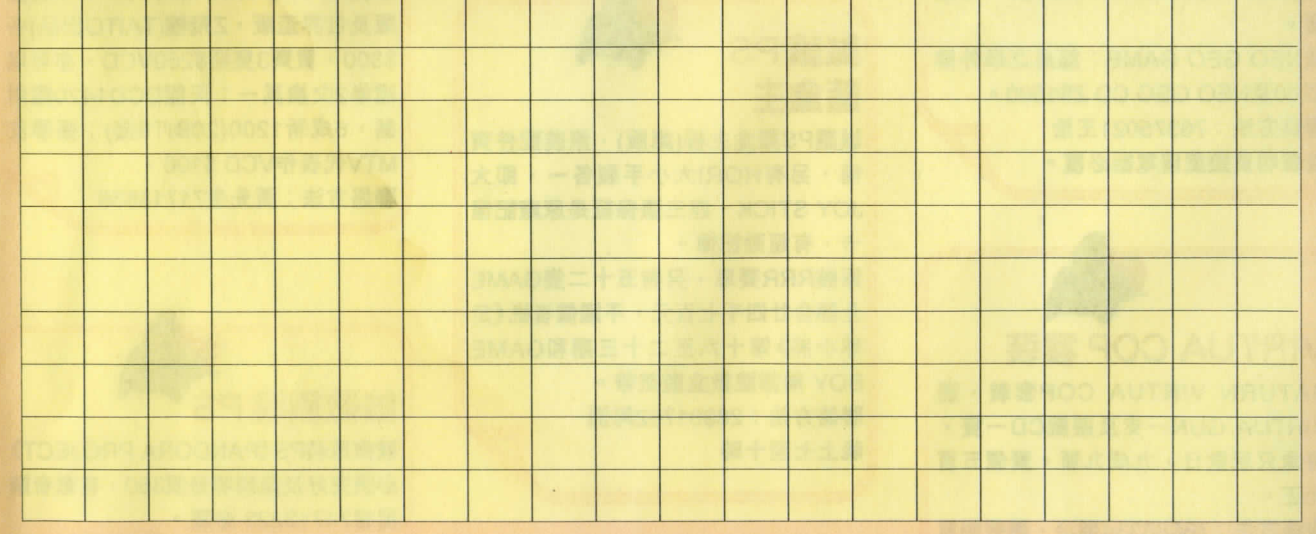
一．必須以本表格填寫（影印本亦可）
二．必須填寫真實資料
三．來信必須連同身份証副本乙份
四．一切未經遊戲機生產商受權之遊戲產品，一概不予受理（如磁碟機）
五．來信請寄：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明<遊戲跳蚤市場>

聲明

一．來信如不按規則指示將不會受理
二．本刊保留刊登信件的一切權力
三．讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關

遊戲跳蚤市場專用表格

姓名：　　　　身份証號碼：
聯絡電話：　　聯絡地址：
誠徵／讓（請刪去不適用者）



聯絡方法：

遊戲  市場



SS GAME

本人現誠讓《D之食卓》$180、《VF REMIX》$60。
一次過不單買可略減，或以其他GAME交換。
聯絡方法：晚上八時後電27865328



本人誠徵SATURN遊戲：

《GUNGRIFFON》$160，《慶應遊擊隊》$180，《新世紀EVANGELION》$150，價錢可略加。有意者留電及來意，必覆。
聯絡方法：71118630CALL9966



有賣有買

NEO GEO CD行貨機九成新連八隻原裝GAME：餓狼3、侍魂2、KOF94、風、NEO GEO SP、痛快進行曲、怪獸2、超貴2、全套$2,000，可用SATURN交換或散買，淨機$1,100。
樂聲牌3DO全套齊九成新連26隻CD共$2,300，可用SATURN交換，可議價。
徵NEO GEO GAME：龍虎之拳外傳$200及NEO GEO CD Z$1500。
聯絡方法：76375021王洽
請聲明買遊戲留電話必覆。



VIRTUA COP套裝

SATURN VIRTUA COP套裝，連VIRTUA GUN一支及遊戲CD一隻，有盒只玩數日，九成九新。賣價五百元正。
聯絡方法：76688334鄭洽，請聲明買遊戲留電話必覆。

聲明

一.來信如不按刊登規則指示將不會受理
二.本刊保留刊登信件的一切權力
三.讀者所有買賣糾紛，一概與本刊無關



SS、SFC GAME

SS：SWORD & SORCERY2800，空想科學世界280，SFC：魔裝機神(內有LV99及大量金錢SAVE)500、龍珠HYPERDIMENSION400，另代友出讓MARUZEN M11一支，全新送GAS，原裝20發彈來，BB彈及潤油一支，只售750元。以上物品全新有盒說明及齊料、不二價。
聯絡方法：71138688
A/C3310 必覆



誠讓PS藍盒主

誠讓PS藍盒主機(絕版)，原裝配件齊備，另有HORI大小手製各一，即大JOY STICK，連三張保証是原廠記憶卡，有超勁記憶。
原裝RRR賽車，另有五十二隻GAME全部合廿四千七百元，不議價者送《足球小將》第十六至二十三期和GAME BOY 兩部連數盒遊戲帶。
聯絡方法：28981762阿洲
晚上七至十時



讓透明GB

誠讓透明GB連皮套，火牛，遊戲三隻《孖寶II，III》《網球》售$600；以上物品九成半新，有盒保養單及說明書。
另讓GG連火牛遊一隻《WONDER BOY》售$400及MD盒帶《街霸 II》，《格鬥三人組III》$170《TURBO OUTUN》$120《格鬥三人組》100《DUKE》$40。以上物品可略減。
聯絡方法：請致電25908573
羅映梅洽



徵PS「少年街霸ZERO」

本人誠徵PLAYSTATION版原裝「少年街霸ZERO」，價200元，可略加。
聯絡方法：73308494 RICKY洽



讓PS跟機手掣

PS跟機手掣$100，SS灰身藍掣大手掣$240；PS WINNING 十一日本聯賽版及世界盃版，Z飛機(TAITO出品)各$300，買齊3隻送$250VCD，亦可以鐵拳2交換其一；天龍DCD1420鐳射盤，6成新1200(20BIT8倍)；張學友MTV代表作VCD $100。
聯絡方法：黃先生71718636



誠徵原裝PS

誠徵原裝PS《PANDORA PROJECT》必須完好及連說明書價350，有意者請留言74713223 必覆。



SATURN 遊戲：

三隻眼、真武鬥傳、GUNGRIFFON各200元，SS原裝軟盤、200元。PS遊戲：心跳回憶，350元。PLAYSTATION主機，有HORI手掣及SAVE CARD，1500元。心跳回憶COLLECTION ，200元。BIO HAZARD，300元。另SONY SRS-88喇叭，有獨立開關及超低音，可接駁遊戲機等，600元。
聯絡方法：271128026 CALL 674

平讓 NEO.GEO CD機

平讓NEO.GEO CD機連13隻遊戲，AV線、火牛、另送2隻大手掣售$1800，另讓絕版PS（啡色盒，有S插主機一部）有兩個手掣連25隻遊戲、火牛，AV線，另送兩個大手掣售$2400。
試機以沙田區為合。
聯絡方法：電90171168找招先生（請説明買機）

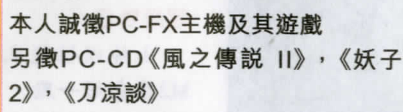
誠讓 SATURN GAME：

《七間秘館》$320，《飛龍 II》$200，《花子來了》+《VIRTUA FIGHTER REMIX》+《GREATEST NINE棒球》$200。可用《慶應遊擊隊》、《美少女雀士 2》，《THE野球拳SPECIAL大戰12回》，《D之食卓》交換，（除七間秘館外）另徵《THE野球拳SPECIAL大戰12回》$180。
聯絡方法：晚6:00～11:00駿洽電24486328留電必覆



讓 3DO

讓PANASONIC 3DO一部，連火牛，AV線，原裝手掣、十九隻遊戲，價$1200。另讓PS原裝GAME，《BIO HAZARD》$280，《魔域戰士》$270，《美少女雀士》$210。有意者請電77066478CALL張先生。
聯絡方法：77066478 CALLL張先生



誠徵 PC-FX

本人誠徵PC-FX主機及其遊戲
另徵PC-CD《風之傳説 II》，《妖子2》，《刀涼談》
聯絡方法：9:00PM-12:00AM電23457695阿駿（如人不在，留名留電話，必覆。）

誠讓 SS 主機

誠讓SS主機（舊版）連手掣，包括AV線、變壓牛、三隻GAME、《街霸ZERO》街機海報及《VF 2》月曆（96版），售$2100可議價。
聯絡方法：午後電：24955292阿勝

平讓 SATURN 遊戲

平讓SATURN遊戲：《大戰略 作戰FILE》$180；《X-MEN》$200；《灣岸賽車》$220；《HATTRICK HERO S》$200；《GUARDIAN HEROS》$200。以上遊掉全部裝，所有CD-ROM、盒、説明書及標籤之保養絕對良好。講價免問。
聯絡方法：CALL77788904 留電及口訊

SATURN GAMES

《龍珠真武鬥傳》$200、《海底大戰爭》$130、《山卡KINGOF SPIRITS》$130、《HATTRICK HERO S》$150、《D之食卓》$120、美版《WINNING POST》$350、美版《大戰略》$350、美版《MYSTARUA「THE REALMS OF LORE」》$400，以上全九成新港有盒足料。
聯絡方法：電23444353何生洽/留電必覆



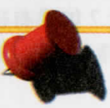
讓《侍魂 III》CD版

本人急讓《侍魂III》CD版一隻，全新，未玩過，完全不是二手，因本人買多了，現以$250出讓，手快有手慢無。（可議價）
聯絡方法：晚七時半至十一時SIMON洽



讓 NGCD 機

讓NGCD機一部連八隻遊戲：KOF 95、侍魂三、AERO FIGHTERS、雙截龍、REALBOUT 人餓狼、世界英雄PERFECT，天外魔境真傳、龍虎之拳外傳。同各配件$1800可略減。
聯絡方法：2350 9637 曹永興洽 不在勿説來意。



平讓 SFC

讓超級任天堂一部，連原裝手制，火牛，AV線，性能良好，非常新淨；價450元。
聯絡方法：CALL7-1103-366 #4190 留電及口訊

電視遊戲信箱

近來最熱門的話題都可算N64的誕生，而N64的價格上落與及性能表現更是大家的焦點。

相信不少讀者心裡都有著同一個疑問就是N64是否值得買？幾時買？更有的就是N64和《超級瑪利奧64》分別被眾多傳媒讚到天上有，地下無，但事實上又是不是如此厲害呢？

說真的，N64很機能很厲害，但現在未必是入貨的最好時機。WATER DRAGON說「未必」是因為N64現在的GAME實在太少：《超級瑪利奧N64》，《模擬飛行64》都是無用置疑的好GAME其後的新GAME卻要等到9月才有，難度在七，八月只玩兩隻GAME就夠？

若以價論貨，現在就真是入貨的好時機，因其價錢著實抵買（$3000以下一機連二GAME），WATER DRAGON就從未見到有哪部新主機的價錢滑落得這麼快，就連「GAME BOY」、「GAME GEAR」也沒有這麼快「冧價」。

如果你認為兩隻GAME都夠玩的話，那麼便「拿拿林」去買好了。

《瑪利奧64》和《NiGHTS》各擅勝長

編輯先生：

HI！編輯先生好！本人第一次寫信來的，希望你能答我的問題。

1.N64、PS、SS、SFC、3DO M2，你認為那一部畫面最好，處理能力最好的一部遊戲機？

2.你認為N64的《瑪利奧64》好玩亦或SS的《NiGHTS》好玩、畫面那一個比較好？

3.你認為SS的《VF 2》好玩亦或PS的《鐵拳 2》好玩？

4.SS的《KOF 95》是不是一定要插ROM卡？

5.如果用電腦顯示器需要什麼線才能玩？如果有在那裡有得買？價錢如何？畫面如何？

6.我看到有一部PS可以直接用翻版開機，會不會壞機因為我聽朋友說PS讀的多以後會讀不到資料的是不是？

7.SS機好似有神奇開機帶又說不用高速換碟就可以玩翻版碟玩得多是否會壞機？高速換碟又是什麼？

8.N64、SS、PS、3DO M2、NEO GEO、NEO GEO CD2的底版是什麼？邊個最勁？

9.3DO的M2是不是要買一部3DO再把M2插上去？

10.SS的VCD咭要多少錢？

11.我看到有一些店鋪賣SATURN送五隻GAME，店鋪老闆說五隻GAME是由他選，不知他選的GAME好不好，因為差不多要2000元一部機？

12.SNK在未來還有什麼勁GAME？

13.是不是SNK在SS上的遊戲一定要插ROM卡才可以玩？

14.SNK在SS和PS上的遊戲那一部比較忠實移植？

15.SS的18歲以上推獎的遊戲是否18歲以下不能玩？

最後我認為「GAME PLAYERS」是一本好好的GAME書，我和十幾位同學大家都每人買一本，我們一致認為攻略太多，有一些不必攻略的你們都攻略，我認為除了RPG之外不必再攻略了。

對不起問了那麼問題，希望「GAME PLAYERS」一期比一期好，全港人人拿一本的銷量。

超級叻仔上

超級叻仔：

1.純以性能來說，N64及M2應會好一點。

2.首先，這個GAME看上去相似，但實則卻是兩種不同的玩法，就是各有各好了，至於在畫面方面，《超級瑪利奧64》的多邊形較為討好，但看真後便發覺其多邊形的數目不太多，而且它的畫面看上去較單調了一點，不夠華麗，例如在廣大的草地上竟然連一朵花也沒有，個人認為它最大的優點是TEXTURE貼得十分出色。

3.已經在上兩期答過了，簡單說，《VF 2》的耐玩性較高一點，亦比較有深度，《鐵拳 2》則很易就出到一些華麗的招式。

4.是，否則便不能玩了。

5.你可以買「X-RGB」。

6.的確有這一個可能。

7.抱歉，WATER DRAGON並未有玩過SS的翻版GAME。

8.不明你問「底版是甚麼？」是何意思，另外，你為何不問這些機有甚麼勁GAME，因你只是玩它的GAME而不是玩單玩機。

9.未必，因它會出一部一體機。

10.大約賣$1250。

11.如果5隻GAME都是原裝，都是可以考慮的，但若不太啱玩的話，就乾脆找一間單賣機的店鋪好了。

12.8月23日會出《REAL BOUT 餓狼傳說》，跟著的更有《侍魂III》及《KOF 96》。

13.不是，《餓狼 3》就已經不用啦，但效果就不好了，至於將來SNK則會採用「8 M RAM」帶作完全移植。

14.以《KOF 95》來說，SS版就好上很多了。

15.這就和那些「III」級電影一樣，是需要玩者自律的。

你地唔係出鱔稿，就係冇……

看罷「電話玩街機」之後，怒憤難平，遂寫下此潦草狀紙！

疑點：

(1)揀項目時間停止，街機GAME揀項目有9秒時間，冇可能在節目中，各人在機前講述時，連「間條人」既動作都和時間停，除非佢將塊街機版的ROM都改埋……一開始坐，就「自動」不經按電話揀啱項目，間條人一坐即郁，唔通梳化有熱感應……

(2)有冇睇之前一日，7月12日XXX星智激鬥？裡面一場100M同7月12日嗰日完全相同，一樣係JOE VS 美國佬，JOE嚮前路帶出成條街，臨衝線20M，突然見美國佬箭步趕貼，但都輸了兩個身位。

(3)P.121，你地話合併畫面同部見看，好有問題第一，呢個係錄影節目，係人都知，冇必要見到現場人物，而且在其家中電視只見GAME畫面，照你地講，無必要將無三個影象一同綜合。

(4)用PC，用VB？！幾廿

萬先可以叫人寫個出入口全文字PROG，寫個PC連接一架無，預留通訊擴展程式完全不同，仲用WINDOWS，冇0.5SEC / KEY都好難。(後記，之前永冇聽過SEGA同佢合作，除非佢知晒點攪以上特選功能，唔使ANY技術支援，否則一定係另一部「智叻機！」

NETWORK2000 中人

NETWORK 2000：

多謝你那麼快便來信對本刊的內容提出質詢，這證明你是個用心閱讀本刊的讀者，實在令我感到恩慰。對於你提出的各種問題，且容我這個負責整份稿件的人代WATER DRAGON回答回答。

1.既然你知道這是一個錄影節目，就應該知道有剪接和補SHOT兩種後期處理。另外，街機底板其實是可作多種設定的，無限CONTINUE、無限時間、紅血白血都可以，甚至連坊間的海報機其實都有可供設定中獎機會率的DIP SWITCH的。

2.這一點只能怪當時電視台製上的疏忽，其實錄影當日有些藝員已發現機件發生故障，一部電話有一個按鈕可能出現了問題，奈何當晚的場務似乎沒有即時作出處理……

3.你誤會了，對你們來說那是一個錄影節目，但對所有參與的觀眾來說，那是個不折不扣的現場節目，我們看錄影也要看到晚上11時半啊。就是當晚在家中跟現場藝員比賽的家庭觀眾也是藉着微波傳送以家中的電視觀看現場情況，也是以那個微波信號來即時觀看遊戲畫面的，所以是有必要作畫面同步的。

4.既然你知道VB是甚麼，那麼你應該知道VB 4.0的真正底力有多少，VB也可以直接呼叫以組合語言編寫的副常式的。在此容我問問你，你會用多少BIT來表達一個12鍵電話的按鍵訊號？我會用4 BIT，即是1 BYTE可以發出兩次按鍵訊號，李國威先生說那部控制PC是經RS232以9600 bps來傳送資料給控制按鍵用的單晶片電腦的，即是說單計算傳送速度的話一秒鐘可以傳遞2400次按鍵訊號；香港的家用電話線最高速度是28.8K bps；網絡上的資料流通速度是數以M BYTE計的，而VB的處理速度，我相信不會連每秒1.2K BYTE資料都處理不來吧？工程師這個名頭不是白混回來的。

最後，你說沒有聽過SEGA宣布過跟無線合作的消息，我可以告訴你兩件事：第一，這個電話控制街機的系統是一個遙距互動系統，正如在本刊的文章已說過，這系統可以在不對主機進行任何改造之下用來向超任、電腦、以至街機發出按鍵訊號，技術根本跟任何一間遊戲主機生產商一點關係也沒有。舉個例來說，你站在地上是否需要得到路政署技術支援？第二，這次節目實際上是得到香港世嘉街機的代理商，太田娛樂的幫助的，當晚太田娛樂的兩位巨頭也有到場，只是沒有通知閣下而已。

米奇

「警察司機」失了踪

DEAR WATER DRAGON：

HELLO！客氣說話不多說了，多多指教。

1.好幾期前你們那位叫「警察司機」的主編說過會登一些外援和球探的資料，但為何現在冇了影。(請向球迷交待)

2.《POLICENAUTS》的小說可否登快D，太慢了(是否想登到SATURN版)

3.我很希望你們能定期介紹日本生產商，名人的資料，好讓各機迷對遊戲界有更多認識，可否考慮一下？！

4.WARP除了《D之食卓》外，還有甚麼名作？

5.可否簡略介紹一下WARP呢？

6.有哪隻PS STICK最好用？

7.別冊攻略第二彈是什麼呢？

8.我有一隻美版GAME《NBA ACTION》，但不能直接將資料SAVE落「ACTION REPLAY」度，請問有甚麼辦法呢？

9.希望貴刊能設一個專比讀者發表的新GAME評壇。

10.請問「システム」這個字點解？

祝你們工作愉快！謝

バークレー上

バークレー：

1.首先，警察司機並不是我們的編輯，他失信的原因，已在今期的專欄自我剖白了。

2.其實《POLICENUTS》的小說是十分難寫的，而米奇亦是一個完美主義者，他不想馬馬虎虎了事，故此便要花些時間了。

3.這是我們將來的方案，請耐心等一等吧。

4.將會有《E 0》推出，是個震慄的AVG。

5.哈哈！WARP基本上是由飯野賢治操控，而飯野給人的感覺是敢作敢言，每每語不驚人死不休，可說GAME界中的「異人」。

6.KONAMI新出的那支和HORI出的那支都十分不錯。

7.這可是本刊的商業秘密呢！

8.看你還是用回原裝的SAVE咭較好。

9.待WATER DRAGON向GAME 教教主表示一下吧。

10.是SYSTEM的日文，即是系統。

《VF.3》的新角

WATER DRAGON：

你好！本人有一些急切的問題希望先生你能解答。

1.本人最近不慎洗了主機(S.S.)電池記憶裡一個《飛龍2》的MEMORY。洗後發覺在OPTION中不見了「PANDORA'S BOX」。何解？如何可能補救？(此題請詳細解答)

2.《SEGA RALLY》(S.S.)的「鬼車模式」是甚麼？

3.「R.G.B.」INPUT是否比了S-VIDEO靚好多？所謂21PIN R.G.B.是否提在R.G.B.插座上有21個畫面「針針」？那麼S-VIDEO只有四枝「針針」在裡面，那豈不是差5倍？

4.WATER DRAGON你有否東京玩具展，某週刊說在《VF.3》裡會增加一位相撲手是否屬實？

感謝先生抽空回答我的問題！

祝

身體健康！

UNDER TAKER

UNDER TAKER：

1.既然你洗了那SAVE FILE，那麼便要從頭打過了。

2.那是電腦給你示範的最佳駕駛方法和最佳線位，如果你能跟得到它的話，就會跑得更好了。

3.RGB當然是比S-VIDEO靚，原因是S-VIDEO是將VIDEO的光暗與顏色分離，而RGB則更將顏色中的紅綠藍再分開輸出／入，新以畫面更靚更精細。

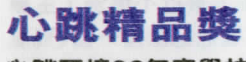
而所謂「21 PIN」，其實只是一個訊號的傳輸方式，並不是等同RGB；即是說，RGB是可以透過「21 PIN」，這種方式傳送，但也可以用「15 PIN」，「9 PIN」，甚至是「BNC」方式將訊號傳送，明白未？

4.正確，而那個相撲手是叫「鷹嵐」。

《遊戲誌》一周年 皆大歡喜送大禮

得獎名單

◆本刊將個別發信通知得獎者領獎辦法◆



心跳精品獎

心跳回憶96年度學校年曆 ---------- 朱佩怡
藤崎詩織電子表 ---------- SUNNY TAM
朝日奈夕子養叉套裝 ---------- YEUNG YI POK
美樹原愛手巾 ---------- TANG KWOK YIP
鏡魅羅手巾 ---------- 鄭偉進

SEGA精品獎

《VIRTUA FIGHTER》結城晶T恤 ---------- LEUNG WING WA
《超音鼠》T恤 ---------- 馮國華
《超音鼠》大浴巾 ---------- 謝嘉誠
《超音鼠》大背囊 ---------- NICKY LAM
《VIRTUA FIGHTER》CAP帽 ---------- 鍾澤霖

電腦素材獎

英雄傳説METERIAL COLLECTION ---------- 盧惠儀
魔法騎士SCREEN SAVER集 ---------- 張頌恩
V.G. SCREEN SAVER集 ---------- WONG CHI HUNG
美少女夢工廠SCREEN SAVER 父親的日記簿 ---------- 潘世騰
MACROSS 7 美妮露VIRTUAL POCKET ---------- NG PAK HO
天地無用！魎皇鬼 極樂CD-ROM 2 ---------- AU TSUI LING
ANIME美人～PIONEER LDC編～ ---------- THOMAS TSE
ANGELIQUE美術館 ---------- CHIU YIU BONG
AMITAGE THE THIRD公式CD-ROM VISUAL FILE ---------- 伍活林
（本欄獎品部分曾在本刊介紹時使用）

遊戲唱片獎

《寶物獵人G》原聲音樂集 ---------- JELLY LAI
《VIRTUA FIGHTER 心象八星》原聲音樂集 --- TSE KUEN TAT
《PANZER DRAGOON ZWEI》原聲音樂集 ------ 蔡國康
《伊蘇V》交響樂版CD ---------- 郭家文

其他精品獎

《鐵拳》座枱月曆 ---------- LEUNG KIN SAN
《DARIUS II》座枱月曆 ---------- 吳松熙
奈戶流留、梨舞流留姊妹套裝電話卡 ------ 莫禮昌
新機動戰記GUNDAM WING吉卜賽占卜牌 --- 江啟明







超級海報獎

《心跳回憶》景品海報系列

藤崎詩織等身大海報 ---------- 陳耀斌
0號限定版全體海報 ---------- 黃卓其
全體海報 ---------- 郭學志
虹野沙希&藤崎詩織 ---------- 陳孟林
虹野沙希 ---------- 何明謙
藤崎詩織 ---------- 戴卓賢
鏡魅羅 ---------- 鍾文傑
清川望 ---------- 胡偉浩
美樹原愛 ---------- 郭家樂
朝日奈夕子 ---------- 潘俊賢

《同級生》、《同級生2》景品海報系列

鳴澤唯等身大海報A ---------- 余樂祺
鳴澤唯等身大海報B ---------- 潘浩維
杉本櫻子等身大海報 ---------- 葉樹勳
同級生ALL STAR ---------- 張培翔
同級生2ALL STAR ---------- 廖栩彤
同級生1＋2ALL STAR ---------- 謝偉麟
水野友美&鳴澤唯 ---------- LU LOK KAN
鳴澤唯 ---------- 張爾穎
都築梢江 ---------- 楊積善
仁科久留美 ---------- 張耀東
舞島可憐 ---------- 吳漢城
櫻木舞 ---------- 戴子恒
田中美沙 ---------- URANUS LIU
水野友美 ---------- 朱建山
加藤賓 ---------- 潘德興
篠原泉美 ---------- 鄭肇中
杉本櫻子 ---------- 張日昌
南川洋子 ---------- SIT LUNG
永島久美子 ---------- 郭禮賢

其他海報

SUPER REAL麻雀 P VI ---------- 何俊傑
《VIRTUA FIGHTER》龍虎邂逅海報 --- 林建文
《VIRTUA FIGHTER》莎娜海報 ---------- 毛鎮文
東京SHADOW ---------- 梁建明

徇眾要求——

《遊戲誌》海外郵購服務





　　《遊戲誌》編輯部經常收到來自海外的讀者要求訂閱和補購本刊，為了照顧僑居海外的本刊讀者，及中國大陸的各界友好，現特設海外郵購《遊戲誌》服務，海外讀者只要填妥表格，連同銀碼足夠的劃線支票，寄來本刊辦事處，便可在海外欣賞到同聲同氣、原汁原味的《遊戲誌》了！

　　本地訂閱？住得咁近，自己落街買咪仲快?!



注意
- ◆海外訂閱人士須安排一位本地聯絡人以便日後查詢
- ◆本刊恕不接受本地訂閱
- ◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補／訂閱數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回。
- ◆本刊保留拒絕補購／訂閱之權利
- ◆支票抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」

查詢電話：（852）2380 2223

補購地址： 香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「《遊戲誌》海外訂購」字樣。

補購 每本港幣35元正

另加郵費（每本港幣）——

空郵

中國、台灣、澳門：$30.30

其他國家：$39.00

平郵

中國、台灣、澳門：$10.50

其他國家：$17.50

訂閱 （包括郵費）

空郵（亞洲）

一年（25期）：$1633

半年（13期）：$849

空郵（歐、美、澳洲）

一年（25期）：$1850

半年（13期）：$962

平郵（中國、台灣、澳門）

一年（25期）：$1138

半年（13期）：$592

平郵（其他國家）

一年（25期）：$1313

半年（13期）：$683

第1—16期經已停止接受郵購

海外訂閱／補購表格

姓名：______

年齡：______

郵寄地址 *(請用英文正楷書寫)*：______

本港聯絡人：______

聯絡人地址：______

聯絡人電話：______

支票號碼：______

☐**補購**

補購期數	數量 ×	單價 =	金額（HK$）
	×	= $	
	×	= $	
郵費	×	= $	
		合計 HK$	

☐**訂閱**

本人欲自第______期開始訂閱《遊戲誌》：

郵寄方式 *(請在適用方格處加上X號)*

空郵（亞洲）
- ☐ 一年（25期）：$1633
- ☐ 半年（13期）：$849

空郵（歐、美、澳洲）
- ☐ 空郵一年（25期）：$1850
- ☐ 空郵半年（13期）：$962

平郵（中國、台灣、澳門）
- ☐ 一年（25期）：$1138
- ☐ 半年（13期）：$592

平郵（其他國家）
- ☐ 一年（25期）：$1313
- ☐ 半年（13期）：$683



野野村醫院的人們

TEXT：J.J



上回提要

自從我接手這單案件以來，終於可以第一次向梨惠收集情報。對於我拿出來的香煙吉包，她似乎有很大反應……但我並沒有追問下去。這晚她竟在深夜時主動來找我，還叫我到一個沒有人的房間去，就在我們步向那病房時，一陣腳步聲正逐漸逼近……



正當我要照着梨惠指示，進入寫着208號的病房時，我敏感的聽力捕捉到我們以外的腳步聲。

琢磨呂：（有人……正向着這邊走來。）

看來那腳步聲不單只是來自一人的。於是我立即捉着她的手將她拉進病房之中。

梨惠：「哎呀。」

我向梨惠打了一個眼色，用食指指向她粉紅色的嘴唇。

梨惠：「……」

她以乎明白到是甚麼一回事了。

琢磨呂：（在這種時間……會是誰呢？）

我用背部靠向門邊的牆壁，等待那腳步聲在門前經過。梨惠則躲在我前面一聲不響。

女聲：「到底是甚麼事啊。」

男聲：「靜靜的跟着我走。」

女聲：「哼……」

琢磨呂：（那聲音是美保和榮作！？）

梨惠不知是否察覺到那異樣的氣氛，不知在何時捉着我的手震了起來。我在那兩人剛經過病房前面時，偷偷看了一下走廊的情形。我所看到的是美保和榮作的背影，榮作就像是影子般走在美保之後，更不時以可怕的視線望向美保背後。

美保：「喂……」

榮作：「到院長室之前甚麼也不要說。」

兩人的身影就像被黑暗所吞噬般逐漸遠去。

琢磨呂：（唔……是甚麼一回事呢。）

● 與梨惠的事遲些再算，先去跟踪美保和榮作。（梨恵との話は後回しにて美保と栄作の後を追う）

琢磨呂：（嗯，要和梨惠說話幾時都可以。）

這樣想着的我，開始去跟蹤美保和榮作。

梨惠：「不，不要去。」

就像是預知了我的行動般，她比剛才更用力地捉着我的手。不過雖然她是說着不要去，但我就無法理解為何不能去。

琢磨呂：「有話幾時都可以說吧。」

我這樣的對她說，再次離開了病房。不過梨惠並沒有放開我的手。

琢磨呂：「我是個天才偵探，事物的先後次順是由我來決定的。」

梨惠：「不、不可以的。」

琢磨呂：「！？」



梨惠突然抱着我，用那粉紅色的櫻唇壓向我那粗厚的嘴唇。

琢磨呂：（這、這就是她要說的事情嗎？）

我的身體感覺着梨惠豐滿的胸部，不由得有了這種想法。她將手繞到我的背後，緊握着我的睡衣。

琢磨呂：（唔、怎麼辦呢？）

● 不被美色誘惑、擺脫梨惠離開房間。（色香に惑う私ではない梨恵を振りきり部屋を出る）

琢磨呂：（嘿、我是不會被女性的美色所誘惑的。）

於是我捉住了她繞到了我背後的手。

梨惠：「呃……」

琢磨呂：「我不會問妳打算怎樣，但我不是那種會被女性美色所誘惑





到的男人。」
我這樣説過後，便擺脱了梨惠的手腕離開房間。
琢磨呂：（的確……他們是説院長室的。）
我好不容易到達升降機前面時，升降機的燈亦剛好從2F變成1F。我不能忍受等升降機的時間，開始從旁邊的消防梯往下跑。不用多説，我當然是會小心地不發出任何聲響的。
琢磨呂：（嘿、升降機那邊較快嗎？）
好不容易走下了樓梯時，我已經是汗流浹背了。跟着我用背部貼向牆壁，窺看着大堂的情況。
琢磨呂：（一個人……也沒有嗎。）
我推開了大堂旁邊寫着「非請勿進」的門。那條較為光亮的通道，和我在中午來的時候沒有太大的分別。我留意着自己的腳步聲，來到了寫着院長室的門前。
琢磨呂：（榮作的確是説去院長室……應該是這樣説過的。）
我屈膝蹲下身子，將耳朵貼向那厚門。
琢磨呂：（嘿嘿、可以聽到談話聲音吧……）
跟着我將耳朵從大門移開，將眼睛移近鎖匙孔去看。在那暗淡的燈光中，出現了3個人的身影。
亞希子：「嘿嘿，野際小姐……為何妳不與海原先生合作呢？」
美保：「沒有甚麼特別的理由啊。」
亞希子：「妳在撒謊……妳是不喜歡我的吧？」
在一陣沉默之後，美保不願意地説着。
美保：「那個變態偵探……向妳打了小報告吧。」



琢磨呂：（喂，我甚麼也沒有説過啊。）
亞希子浮現出冷漠的微笑，凝視着美保的面孔。
亞希子：「就算妳是討厭我也好……亦請妳好好的與海原先生合作。」
美保：「哈、妳説合作……即是説甚麼都可以嗎。」
亞希子：「妳這是甚麼意思？」
站在亞希子旁邊的榮作，雙眼就像是突然一閃般。
美保：「我是知道的……院長先生使用了一些奇怪的藥物哩。」
琢磨呂：（！？）
亞希子：「……」
美保：「院長會這麼多誤診，不是因為這個理由嗎？」
亞希子：「可否説些令人聽了不會感到不悦的話？」
亞希子用她那種跟平常一樣的語氣回答，並以她那白而細長的手指攏起美麗的秀髮。
美保：「妳陷害護士也是為了當這個被揭發時用作堵嘴的吧？」
亞希子：「……」
美保：「那麼就已經再沒有必要了吧……院長先生已經不在了。」
亞希子：「若然是這樣的話……為何妳一直以來都默不作聲？」
美保：「哼，這間醫院裏有很多孩子及老人入院的……即使是這種醫院也好，沒有了也是很麻煩的。」
亞希子：「啊、真體貼哩。」
亞希子這樣説着，向旁邊的榮作打了一個眼色。榮作稍為點頭，打開了那個一直緊抱着的公事喼。
亞希子：「看來妳知道很多事情哩。」
美保：「……」
亞希子：「不過，我亦知道很多事情的啊。」
亞希子以可怕的聲線説着，打量着美保的身體。之後榮作在公事喼裏面取出了數張紙，將它交了給亞希子。
琢磨呂：（反光的……是照片嗎？）
亞希子：「就連妳在醫院裏幹過這樣的事亦……」
美保一看到那些似乎是照片般的東西後，整個人被嚇得震了一震。那吃驚的程度是激烈得從背影裏也可以清楚看到的。
美保：「為、為何會有這個的！？」
亞希子：「嘿嘿、半年前妳曾經最喜歡的人問我想不想買……所以我就用一個好價錢買下來了。」
美保：「還、還給我！！」
亞希子：「你是因為被那個人幹過這樣的事……所以便討厭了男性了嗎？」
美保：「不、不關妳事！！還給我！！」
亞希子：「那個人亦知道很多事情的啊……更用這個來勒索我。」
美保：「勒、勒索！？」
亞希子：「野際妳也真是可憐哩……被迫做了這種事，滿足了之後就像垃圾一樣地捨棄掉。」
美保：「那、那傢伙向妳勒索了錢……然後便辭了醫院的工作嗎！？」
亞希子：「辭了醫院的工作……嘿嘿、到底怎樣了呢。」
亞希子的眼色蒼白起來。
美保：「畜、畜生……所以我是不會再相信年輕男子的。」
亞希子：「的確是這樣，年輕的男子是不可以相信的。」
這樣説着的亞希子從椅子上站起，繞到美保背後將手放在她的肩上。
亞希子：「請妳不要誤解哩，野際小姐……我並不是打算去威脅妳的。」
亞希子望向榮作，露出了滿臉冰一般的微笑。
亞希子：「最近，榮作經常也遺下東西的……是嗎，榮作？」
榮作：「是的，太太。」
亞希子：「假如將這照片遺失了在某處的話……相信會很麻煩吧？」
美保：「！？」
亞希子：「而且更是在妳最喜歡的小兒科大樓裏……」
美保：「不、不要呀！！」
亞希子的視線變得尖鋭起來，並用力捉着美保的兩肩。
亞希子：「我丈夫是自殺的話會很麻煩的……妳明白我想説的事吧？」
美保的兩肩雖然是被捉住，然而身體卻在不斷震抖。
亞希子：「嘿嘿、你明白我就最開心了。」
亞希子浮現着那冰冷的微笑，將嘴唇貼向美保耳邊説了些話。
美保：「不、不要開玩笑了……」
亞希子：「嘿嘿、這個是説討厭我的懲罰啊。」
美保緊握拳頭，瞪着亞希子。
亞希子：「榮作，野際小姐似乎有些話想和你説的。」
榮作：「是的、太太。」
美保：「……」
站在美保旁邊的亞希子，以刺針一樣的視線望着她。
美保：「拍、拍我的……照片吧。」
亞希子：「唔、她説照片哩，榮作……不過是甚麼照片呢？」
美保：「是、是裸體的……照片……」
亞希子：「我聽不到啊，野際小姐。」
美保：「拍我的……裸、裸體照。」
亞希子：「榮作，野際小姐看來想你幫她拍裸體照啊。」
榮作：「是的、太太。」
琢磨呂：（嘿、威脅的手法比我更高明哩。）
我用睡衣拭去手掌上的汗，小心地不讓身體碰上木門，換了一個座姿。
琢磨呂：（不過……這樣看下去好嗎？）

● 為了感謝美保給你新情報而救她出來。（新しい情報をくれた美保を感謝を込めて助け出す）

琢磨呂：（雖然我不喜歡美保的傲慢，但就更加不喜歡亞希子的那種態度。）
這樣想着的我，就這樣蹲着以枴杖叩了叩院長室的門。
咯！！
琢磨呂：（嘿、這一聲叩得相當不錯哩。）
榮作大概是被那聲音嚇了一跳而有所反應，望了過去亞希子那邊。
亞希子：「在這種時間也會來到的客人……唔，榮作。」
亞希子的説話中似乎是包含了一陣怒氣的。
榮作：「不、不過……我已經是……」
亞希子：「去開門吧，榮作。」
在我從鎖匙孔偷看的視界中，榮作的面孔愈來愈大了。
琢磨呂：（嘩，這個好難頂呀。）
我拿起枴杖站了起來。其實也沒有甚麼所謂的，但我還是整理了一下睡衣的衣襟。
卡喳……
在一陣沉重的聲音下，院長室的門打開了。
亞希子：「你倒算是經常出現哩……海原先生。」
我邊聽着亞希子假惺惺的説話，邊望向房間之中找尋美保。
琢磨呂：（嘿、是在屏風之後嗎……）
當我在設置了應接用品的後牆確認了大概是美保的身影後，將視線移



回了亞希子那邊。

亞希子：「海原先生、請你聽聽吧……野際小姐在醫院裏幹着這種事情啊。」

亞希子這樣說着，向榮作打了一個眼色。榮作垂着頭來到我身邊，將數張照片拿到我面前。

美保：「不、不要……」

琢磨呂：「……」



亞希子：「嘿嘿、我將野際小姐責罵了一頓……在醫院裏幹這種行為，真是難以想像的事情。」

琢磨呂：「嘿，是張拍得相當美的照片呀。」

亞希子的眼眉抽了一抽，露出了冰冷的微笑。

亞希子：「海原先生，今日又有甚麼問題呢？」

琢磨呂：「……」

亞希子：「假如沒有問題的話……我現在很忙，希望你可以離開。」

亞希子這樣說着，將視線望向屏風之後。從亞希子的位置，大概是可以看到美保的。

亞希子：「喂、野際，我們的對話還未結束的吧？」

美保：「……」

雖然看不見美保，但我已經可以明白到她的表情及感覺。

琢磨呂：「我想再要多些這些照片。」

我望着亞希子的面孔以自傲的男中音聲線這樣說着，亞希子的則露出蒼白色的目光，假裝成聽不到的樣子。

亞希子：「你說甚麼？」

琢磨呂：「聽不到嗎，我是說想再要多些這照片。」

亞希子：「嘿嘿、你在開玩笑的吧？」

琢磨呂：「嘿，那麼妳好好期待看院長的驗屍報告吧。」

亞希子：「我們之間的對話……你似乎聽到了哩。」

不知有多久的時間，我和亞希子都沒有將視線移離對方的眼睛。

亞希子：「榮作……看來已經再沒有必要了。」

亞希子望着我的雙眼，用她平常的語氣說着。

榮作「……」

亞希子：「交給他吧、榮作。」

榮作從公事喼之中拿起了一束照片，迫不得已地放了在我的腳前。

亞希子：「有一件事我是要說的……」

琢磨呂：「甚麼？」

亞希子：「我對你是有很大期待的啊……請不要背叛我哩。」

琢磨呂：「嘿、那就要看你了。」

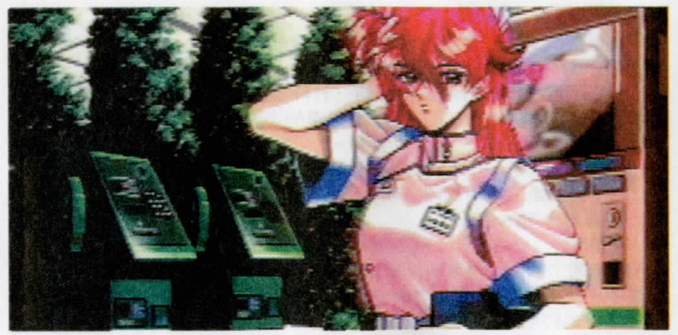
當我與亞希子視線相交後，我繞到屏風的背後，捉住了臉色蒼白的美保的肩膀。

琢磨呂：「走吧，話已經說完了。」

我牽着美保的手離開了院長室。她的手出奇地冰冷，凍得令我懷疑是否沒有血液流着。

美保：「放、放手啊。」

當我剛剛來到自動售賣機前面時，美保很細聲地說着，擺開了我的手。



美保：「你、你打算將這些照片怎樣了？」

琢磨呂：「拿到它的是我，當然是隨我喜歡了。」

美保的臉色就像燈號一樣，最後連耳尖也紅了起來。

美保：「喂……你看到了吧？」

琢磨呂：「看甚麼？」

美保：「照片啊。」

琢磨呂：「妳的身材很好哩。」

我本來是想開個玩笑的，但美保卻抬起頭看着我。仔細一想，我是一次也沒有見過她的笑容的。

美保：「嘿、嘿……反正你也會認為我是一個奇怪的女孩吧？」

琢磨呂：「的確是很怪……因為妳經常都是在發怒的。」

美保：「……」

琢磨呂：「喂，我有些事情是想問妳的……」

美保：「甚麼啊。」

琢磨呂：「我想問的事情是……」

● 院長夫人所說的那個人到底是誰？（院長夫人が言ってた、あの先生とは誰なのか？）

琢磨呂：「院長夫人所說的那個人到底是誰呢？」

美保看着我，一直沉默不語。

琢磨呂：「拍下這些照片的……是那個人嗎。」

美保斷念地吸了一口氣，開始很細聲地說着。

美保：「他是當我剛開始在這間醫院工作時所認識的一位內科醫生。」

琢磨呂：「他叫甚麼名字？」

美保：「『日野章介』……」

琢磨呂：「這位醫生已經不在這間醫院了嗎。」

美保：「我們之間的話……被妳聽到了嗎？」

琢磨呂：「這個男人向院長夫人勒索……是因為這個理由而辭去醫院的工作嗎？」

美保：「我也一樣很想知道到底是甚麼事……那傢伙是捨棄了我，突然辭了醫院的工作的。」

琢磨呂：「是嗎……」

美保：「我明明是很喜歡他的……只要是那傢伙希望的事，無論是甚麼我也肯做的。」

美保愈說愈想哭的樣子，於是我將手上拿着的照片拿到那張哭喪臉的前面。

琢磨呂：「喂。」

美保：「這、這些照片我不要啊……就由你來處理吧。」

琢磨呂：「若是想去否定為了喜歡的人而做的事情，那最好一開始就不要談戀愛了。」

美保：「……」

琢磨呂：「這個若是由我拿着的話，會用了來當工具的。」

美保：「工具？」

我將手指向下半身，就像捋着甚麼東西般上下移動。

美保：「混、混蛋！！」

美保的臉變得更紅，從我的手上奪去了那束照片。

美保：「所以我說年輕的男性……」

琢磨呂：「我知妳討厭了……話說回來，我有另一件想問妳的事。」

● 院長曾經用過的奇怪藥物是怎樣的藥物呢？（院長がやっていた変な薬とは、どんな薬なのか？）

琢磨呂：「院長曾經用過的奇怪藥物……是甚麼藥呢？」

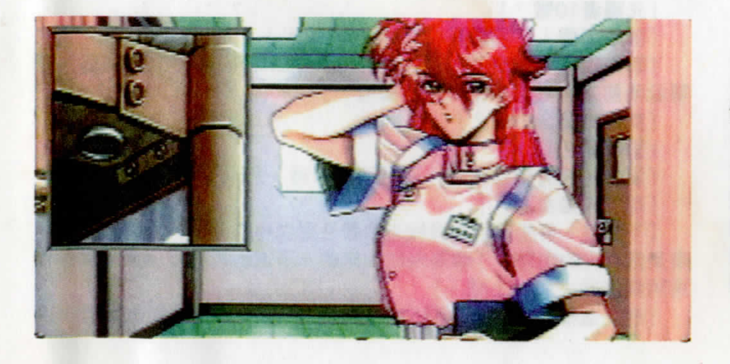
美保：「……」

琢磨呂：「唔，我大概也想到的了。」

美保：「大概……就如你所想的一樣。」



琢磨呂：「是經常使用的嗎？」
美保：「唔，我只看過一次吧。」
琢磨呂：「是在哪　……看見的呢？」
美保：「當時外科的醫生叫我將病歷交給在休憩室小睡的院長。這時休憩室的門打開了少許……」
琢磨呂：「院長死掉了嗎？」
美保：「不、不是啊……院長正在很舒服地睡在床上，我本來打算放下病歷在枱上之後便離開的了。」
琢磨呂：「……」
美保：「當我放下病歷時，發覺枱上放着一個針筒。有點在意的我跟着便看見了掉在垃圾箱內的小玻璃瓶……」
琢磨呂：「那是個裝了興奮劑的玻璃瓶……除此之外還有否發現甚麼？」
美保傾着頭想了想，腦海中大概是在回憶當時的狀況。
美保：「窗是開着的……對、對了。」
美保突然像想起了甚麼的大聲叫了出來。
美保：「不單是窗，就連藥櫃的門也是開着的……放在那個藥櫃中的，也是相同的玻璃瓶吧。」
琢磨呂：「甚麼，總之就是常用者吧……玻璃瓶以外就甚麼也沒有了嗎？」
美保露出一副莫明其妙的表情。
美保：「玻璃瓶以外的甚麼啊。」
琢磨呂：「例如避孕套之類的……」
美保：「所、所以我說年輕的男性……」
琢磨呂：「很討厭吧？」
美保：「很、很討厭啊……又撒謊，而且竟然用這些照片向院長夫人要錢。」
琢磨呂：「喂，妳所討厭的不是只有日野這個人的嗎。」
美保：「總、總之我就是最討厭年輕男性的了。」
琢磨呂：「像我這種大善人也是有很多的。」
美保：「你不也是打小報告說我討厭院長夫人嗎。」
琢磨呂：「哼，我可沒有打甚麼小報告啊。」
美保：「講大話……年輕的男性全部都只是會顧着自己的事的！！」
美保的聲音響遍了沒有任何人的大堂。若說得太大聲的話，會被在院長室的兩人聽到的。
琢磨呂：「若是說得太大聲的話……」
就在這時，我的腦海中突然靈光一閃。
琢磨呂：（被人聽到了……？哈哈、難道是……）
我突然捉住美保的手，一直走向升降機那邊。
美保：「喂、喂……你在幹甚麼啊。」
琢磨呂：「跟我一起來吧。」
我將用枴杖走路的速度設定到最高，以美保跟不上的速度回到了病房。
美保：「吓、吓、吓……怎、怎麼啊，突然這麼着急地。」
我來到了自己的病房前面，在那裏突然停了下來。
琢磨呂：「你說不喜歡院長夫人的話，我的確是在病房裏聽到的……不過我就不記得有將這個對院長夫人說過。」
美保：「哼，不是你說的話……」
琢磨呂：「好吧，進入房間後甚麼也不要說啊。」
我進入病房後馬上便開了燈。因為我之後要幹的事，在黑暗中是近乎不可能做到的。
美保：「喂、喂……」
我瞪着美保的臉，用手指指着嘴唇。
美保：「……」
我在盡可能不發出雜聲的情況下，將整張床的任何一個角落作了徹底的調查。
………………



琢磨呂：（有了……）
我發現了一個安裝在床下的奇怪機器。這東西大約有水銀電池的大小，在它漆黑的表面上刻了數條狹縫。
琢磨呂：（是偷聽器……嗎。）
我將手伸向那個黑色的物體。
琢磨呂：（等等……）
我抓着床邊站了起身，帶着美保到了走廊。
美保：「怎、怎樣啊。」
琢磨呂：「甚麼也沒有，我要睡了……你也回到護士中心吧。」
美保剎那間露出了不可思議的表情，然後馬上便變成發呆的樣子。她看來不單是面色，就連表情也是像燈號一樣的。
美保：「年輕的男性果然是任性的。」
琢磨呂：「啊，那麼想和我在一起嗎……很少有哩。」
美保：「不、不是啊。」
再次臉紅起來的美保，一邊偷偷望着我一邊露出少許擔心的表情。
美保：「難道……你也被院長夫人幹了甚麼？」
相當敏銳的洞察力哩。
美保：「你還是小心點好……雖然我很高興你救了我，但那種態度不知會被她對你做出甚麼事的。」
琢磨呂：「嘿、有時間擔心我的話，就去找個新男朋友吧。」
美保：「這、這個不關你的事。」
看來她已經變回平常的美保了。我手握着枴杖，再次回到了病房。
琢磨呂：「呃……對了。」
我叫回美保，將放進了胸袋中的香煙吉包拿給她看。
琢磨呂：「這個……有印象嗎？」
美保將那個皺巴巴的吉包看了一會後，就像終於也想到了般用雙手「啪」的一聲叩起來。
美保：「我曾經見過梨惠抽這個牌子的香煙的。」
琢磨呂：「那麼，對這字條有所印象嗎？」
我將那張寫着「3月21日夜，10時50分到屋頂去」的字條拿給她看。
美保就像看香煙吉包時一樣看了那字條一會，但到最後還是左右搖頭表示不知道。
琢磨呂：「是嗎……」
我覺得美保似乎並沒有說謊。那樣的話，最簡單的推理便是梨惠在10時50分去到屋頂，並在那裏抽了很多煙。
琢磨呂：（……）
條理是有了，但有甚麼關連呢。
美保：「呃、對了。」
琢磨呂：「甚麼？」
美保：「如、如果不是被你所救的話……我想會遇上更可怕的事情的。」
琢磨呂：「是嗎。」
我轉過身子進入了病房之中。不錯，我是不太習慣被人對我道謝的。當我按了入口旁邊的開關熄掉房燈時，從走廊傳來的護士鞋聲音已經去得很遠了。我摸黑走到床邊，就這樣飛身睡到床上。
琢磨呂：（不知會被她對你做出甚麼事……嗎。）
在我的腦海中，回憶起美保所說過的那句話。
琢磨呂：（嘿……所以結果就用上了偷聽器嗎。）
這樣想着的我為了保護自己的安全，同時亦為了不被人趕出這醫院，所以便嘗試在深夜裏一個人做戲。
琢磨呂：（好，我不得不說的事情是……）

● 故意出聲，暗示院長是被謀殺的。（声を出して、院長が他殺である事をほのめかす）

琢磨呂：「嘿、看來已經掌握了院長是被謀殺的証據……睡覺吧。」
我就像自言自語地故意開聲說了出來。
琢磨呂：（嘿……這應該可以的了。）
這樣想着的我，以枕邊的袋錶看了看時間後便慢慢的閉上了眼睛。
琢磨呂：（已經是……凌晨3時了嗎。）
我閉起雙眼，想起了亞希子和美保的對話。
琢磨呂：（院長有服興奮劑的習慣……真令人吃驚。而且為了預防這個被揭發，而掌握着護士的痛腳嗎……）
我的腦海中浮現出亞希子冰一般的微笑。
琢磨呂：（一切都看……明天嗎。）
我轉了轉身，努力將腦海裏一切事情趕走，甚麼也不去想。
琢磨呂：（……）
我將身體交給睡魔，而腦袋則有一種被吸進床裏去的感覺。
…………

下期續……

遊戲小說
POLICENAUTS

編譯：米奇

前文提要：

莊尼芬他們根據線人「NINE STARS」的線索，終於找到北條收藏起來的CD-ROM，並在古莉絲的幫助下，得知CD-ROM的內容。原來德串川集團在暗中進行毒品偽裝的非法勾當，而北條獨自開發的DDS「K-9」系列，就是德川供應毒販的毒品偽裝工具。為了揭破德川的真面目，莊尼芬火速回到BCP鑑證課，想再次調查羅莉給他的膠囊藥丸，誰知卻棋差一着——他們從維活手上尋回的膠囊已不是當初的膠囊……

CHAPTER 17
NINE STARS 的信息

去了重要證據的我們懷着失望的心情回到我們的家——風紀課去。美妮露和狄夫一見到我們，便追問我們事件的發展。



「刑事長，剛才BCCH有位叫古莉絲的女人打電來，她叫我告訴你們她到處也找不到你們所說的膠囊。膠囊到底是甚麼一回事？」狄夫說。

「狄夫，調查北條的行踪方面可有甚麼進展？」艾度問。

「我已翻查過這一個月本太空航機的乘客名單了，裏面沒有北條的名字，也沒有甚麼古怪的偽名……我想試試擴大搜查查範圍，不過這樣也找不到的話再找下去也很困難的了。這個殖民衛星，跟太空一樣，設置了很多感應器和觀測器，所以忽然間消失了的事情……沒有甚麼可能哩。」

「看來那線人所說的話可能不是胡扯的，但他說北條『被除去了』……」我說。

「那也是一樣嘛，要把屍體完全隱藏起來在這裏根本不可能。」

「我查過BEYOND內死因有可疑的屍體的名單，不過也找不到跟他相似的屍體。我還可以調查一下運出BEYOND外的廢棄物名單的，不過這方面真敢說會找得到甚麼。你是不是認為經過石臘的化學處理或加工之後，就可以運出去？」美莉露說。

「域陀最有效的方法是埋在BEYOND的土地裏的。」

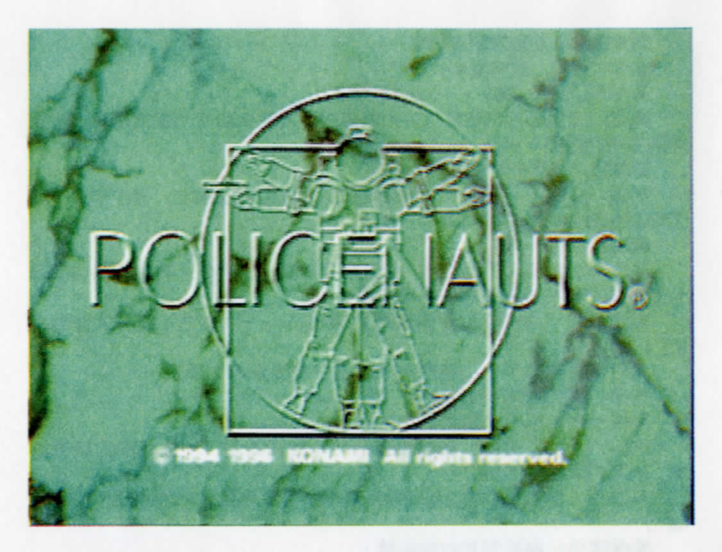
「殖民星裏到處都放置了感應器的，所以我認為這方面的可能性很低。與其去處理一個屍體，倒不如把他禁錮起來還來得容易。」

「……妳的說法跟域陀一樣哩。」

「羅莉方面呢？」

「地球那邊這種事無日無之所以也不會太認真的去處理啊，看來不去地球去是不會查到甚麼的，在這邊無論說甚麼，舊洛杉磯那班傢伙也不會聽的。要是靠地球那警察去調查的話，查幾多年也不會找到頭緒的。現在算是陷入迷宮了。」

「狄夫說得對，地球方面因為死者是陌生的BEYOND人、BCP方面也因為事件在地球發生而不關心。總之都沒有積極展開調查。現在地球警方跟BCP已沒聯絡，看來是毫無進展的了。舊洛杉磯警方準備把這件事當作恐怖事件來處理，因為最近BEYOND人中出現很多環境恐怖分子(ECOLOGY TERRORIST)嘛，而且所用的又是個特殊種類的炸彈。」美妮露說。



「特殊種類炸彈？」

「這是根據報告書所說的，他們好像檢出了些軍隊和警察在進行特殊作戰任務時限定使用的零件。」

「如果只是恐怖活動的話豈不太昂貴了嗎？」

「為甚麼對方會留下線索呢？」我質疑那個殺手會不會沒有留意這樣點。

「是一種恐嚇啊。那事件大概是個警告吧……」

「德川方面可有甚麼動靜嗎？去參加德川那派對的那伙人怎麼樣？」艾度問。

「正如莊尼芬說，那班人都是地球黑社會的分子，聽說他們最近在集中進行一宗大買賣，不過……他們好像都已回地球去了。」

「這不是很奇怪嗎？」

「他們是德川啊，很難會露出馬腳的。總之，現在是沒有證據證明德川跟黑幫勾結……」狄夫說。

「肯定是有甚麼事發生了的，因為他們好像中止了每個月都舉行的『日本人節』，而30年周紀念的準備活動也停滯不前。」美妮露說。

「說起來德川製藥方面不是也很奇怪嗎？夜裏竟然空無一人……」

「不過……我就從航機乘客名單中發現一個少有的名字。」狄夫說

「是誰？」

「就是AP的維活啊……他跟北條夫人是同一天，即是在北條夫人被殺的前一天乘ASL航空公司的班機到了地球。更奇怪的是機票費用的付賬人名字，竟是『德川集團』。」

「嗯，那傢伙回程的時候還是坐在我鄰座的……他還說他到地球去探親的。」

「那不是很奇怪嗎？」艾度說。他是個凍結者，地球上應該沒有他的親人的。」

「那是即是甚麼意思？……還有他當時包了綳帶的手又是甚麼一回事？」

「這雖然只是推測，不過……」狄夫說。「從物理角度來看，他殺害北條夫人是有可能的。我們不妨把這件事想成他跟德川和黑幫之間有些甚麼關連。」

「呀，對了！刑事長，莊尼芬。」美妮露說。「有個叫NINE STARS的人叫我轉告你們關於『先驅者10號』的事……」

「先驅者10號？」

「就是那個人，那個在AMM見面的線人！」

「對方說狀況改變了，請你們在今日BEYOND時間04時到那個先驅者面前來。那是一把女人的聲音。」

「女人的聲音……？」

「影象呢？」

「沒有，只有聲音信號。而且下了保護，所以不能錄音。」

「那個人是女人？」

「不清楚。可能是經過機械來令聲音變調也說不定。不過聽起來的是是把女人的肉聲，不像是合成出來的。下次他再打電話來的時候我再用探測器去查一卜吧。」

「最近這種電話保護好精密。」狄夫說。「一般的技術也比起BCP

領先。」
「艾度，今次我們去抓住他！現在失去了那些膠囊藥丸，能夠倚靠的就只有那個人了。」我説。
「刑事長！到我們出場的時候了嗎？」狄夫一副興奮的樣子。
「稍候一會吧。」艾度説。
「莊尼芬，要幫手的話隨時都可以的啊！」
「多謝你啊，狄夫，到時候再拜托你吧。」
「嗯，你放心吧。」
「總之，我們快去AMM吧。」
「今次我一定要揭開他的真面目！」

CHAPTER 18 死相

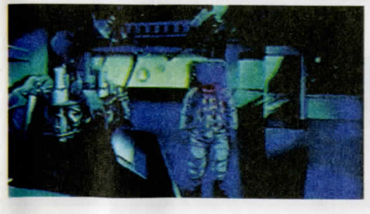
艾度驅車走在深夜的路上，我們很快便到達AMM。深夜的AMM看來來跟白天完全不一樣，給一種恐怖的感覺。



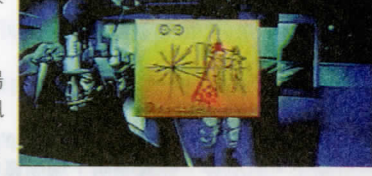
「真奇怪哩，不像那傢伙的作風。他怎會把定這麼靜的地方？」我説。
「他説狀況有所改變，一定是發生甚麼事情了。」
「總之，是個令人反感的地方，日間很熱鬧的博物館，到了夜晚卻變得恐怖。」
「今次不要做觸怒他的事了。」
「我會很『緊慎』地跟他『接觸』的了。」
「算了吧。」
我們走到大門前，正在想着怎樣進去的時候，卻發現博物館的大門竟然沒有上鎖。
「哦，竟然沒有上鎖。」
「那當然了。因為是NINE STARS的招待嘛。」
「原來如此……我們要他久候了。」
「NINE STARS……真是個愛開玩笑的人。」
「我們進去吧，莊尼芬。」
入到珊瑚館，裏面空無一人，太安靜反而給人一分不安的感覺。
我們直接走到探查角去找NINE STARS，不過裏面也是空無一人，似乎他還未到。



為了我尋NINE STARS，我們開始在AMM裏到處走，可是沒有半點發現。不過，我總覺得，好像一直有人在監視我們。
我們來到BEYOND角，卻發現一件不尋常的事。
「莊尼芬，你看！我們的頭給砍了下來！」
我和艾度放在BEYOND角的人像的頭竟然給人砍了下來，好像是給人用鏈鋸或雷射切刀砍下來的。看來有個愛開現笑的人在博物館內。
「這看來不是孩子的惡作劇，明顯是向我們提出恐嚇。我有一份不祥的預感……我們快走找NINE STARS吧。」艾度説。
其他的人像好像甚麼事也沒有，這個恐嚇肯定是衝着我們而來的。
我們立即趕回探查角去，裏面已不再是空無一人，而是放了一件太空衣——一件無頭的太空衣。



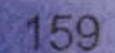
「呀，那件太空衣是……」
「是那個線人的？」
「莊尼芬，那件太空衣也是給人切下了頭的！跟我們的POLICENAUTS人像一樣。」
「唔？先驅者的金屬板上好像畫了些甚麼哩。」
「那件太空衣上面也是哩。」
「他胸前寫着的是……『DROP THIS CASE，POLICENAUTS！』，他叫我們放棄調查這事件哩。」
「這是恐嚇我們嗎……唔？」
「怎麼啦，莊尼芬？突然跪下來。」
「我只是有點事情想查看一下而已……」
我們再看看先驅者所攜帶的金屬板，發現上面的太陽系圖中給人畫上了一個記號。



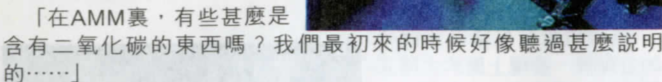
「莊尼芬，是血啊！」
「怎麼啦？那些血指着太陽系的。看來這裏隱藏了甚麼訊息。」
「那裏不是木星的附近嗎？木星……？」
「一定是那張全息圖！那張全息圖上有太陽系的圖的！」
我們立即走去察看那張掛在探查角牆上的全息圖。
「莊尼芬，有古怪啊……」
「怎麼啦？」
「圖上10有個惑星，多了一個惑星啊！」
「多了一個？」
我再看真一點，就發現那張全息圖很不對勁。
「到底是甚麼一回事？只有這顆惑生不是全息圖。」
「我也不明白。」
這個時候，那個『惑星』開始發生變化，它的形狀開始改變，而且還發出蚊般嗡嗡的聲音。
「有些甚麼在動啊！」
一下子，惑星表面的附着物都散開了，藏在裏面的東西立即呈現在我們眼前——那是一個人頭！
「呀，石田！？」
「這是甚麼一回事！那個線人原來就是石田？」
原本附在石田頭上的『東西』開始在房間裏四處飛舞。
「這到底是……」
「艾度你看！那些惑星的排列形狀，後上看下去，正好就是石田家的紋章——九曜(NINE STARS)。原來NINE STARS就是指石田家的紋章，也就是職員暗碼。我明白了！在北條的白板上所畫着的記號，原來就是這個『九曜』。」
「莊尼芬，現在不是讚嘆的時候啊，這些飛來飛去的，是德川的殺人蚊子啊！對方要令我們跟石田一樣，把我們的血一滴也吸乾！」
「原來是個陷阱！」
殺人蚊子開始向我們展開攻擊，我於是立即拔槍迎戰。可是，對手不竟是些細少得很的蚊子，上數量龐大，所以無反動槍對它們根本不起任何作用。



「再這樣下去的話，我們的血就會被它們吸乾的了！」
「不行啊，殺之不盡的！」
「莊尼芬，我們快吧！這樣下去我們也會被殺的！」
於是我們立即衝出探查角，走到大堂所在的珊瑚館。
「怎樣？我們就這樣的從門口出去嗎？」我問。
「不行！讓這些傢伙出到外面的話就大件事了！」
「那怎麼辦？你打算壯烈犧牲嗎？」
「一定有方法的……讓我想想看……」
「蚊子的感應器是怎樣構造的？」
「那是單純的東西，程式跟真的蚊子一樣，以探測二氧化碳來對近



目標的。」



「那即是說，假如有比我們所呼出的氣含有更多二氧化碳的東西的話……」

「成功的話就可以把蚊子集中在一個地方了。」

「在AMM裏，有些甚麼是含有二氧化碳的東西嗎？我們最初來的時候好像聽過甚麼說明的……」

「二氧化碳……假如有乾冰的話就好了。」

「這裏不會有乾冰吧？」

我四處看看有沒有含有二氧化碳的東西，無意間看見大堂中央的大珊瑚。

「這塊珊瑚怎麼樣？它含有石灰質的啊。」

「對了，莊尼芬，你真聰明！珊瑚裏含有大量二氧化碳，只要把珊瑚溶掉，就會放出二氧化碳。」

「要怎麼辦？」

「用鹽酸溶掉它。找鹽酸！」

「這裏哪有酸啊！」

「一定有酸的。要找到酸，或者以酸作為觸媒的東西。」

「只要是強酸就可以了嗎？」

「是啊！在這博物館裏一定有甚麼東西有的。我們去找吧！」



我們為了找尋含有酸的東西，我們在AMM中到處跑。當我們來到月面角的時候，突然其中一個太空人複製品向我們開槍！操縱殺人蚊子的一定是這個人！

我當然不會坐以待斃，我們靠月面角中的太空人複製品來作掩護，跟對方駁火。

經過一輪槍戰之後，我終於擊斃那個『太空人』，同時，在太空人背後的滅火筒也給我們的流彈打穿了。

這個時候，殺人蚊子已經來到月面角了。

「不好了，莊尼芬！我們快走吧，蚊子追到來了。」

「不過，艾度你剛才真的不開火哩……」

「對不起……我沒有掩護你……」

「算了吧，我明白的。」

當我正想走的時候，我留意到那個穿了的滅火筒的說明字句。

「滅火筒怎麼啦？」

「那是個酸鹼型滅火筒啊！」

「嗯，說明書也這樣寫的，酸鹼型滅火筒是以放在中心的硫酸，跟放在外側的炭酸鈉發生作用來使用的……」

「那不是說我們已找到我們所要的酸了嗎？不過，也們不需要那樣費心，因為一旦開啟了滅火筒的話，就會產生二氧化碳。」

「你看啊，剛才這滅火筒被你的流彈打中了，外側的炭酸鈉經已流了出來了。那個滅火筒不能用的了。」

「那麼至少那以用它的酸……」

「沒題，看來裏面的酸沒有洩漏出來。」

「好！拆它下來吧！」

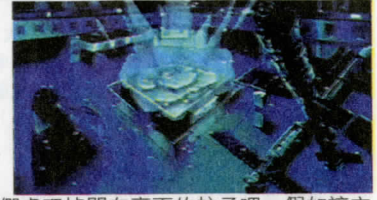
我們立即拆下滅火筒，趕回珊瑚館去。

回到珊瑚館，那裏經已充斥了很多蚊子了。

「莊尼芬，我把滅火筒投進去，你就射它的中心吧！」

「明白了，射擊的話就交給我吧！」

一聲巨響，滅火筒應聲爆開，封在珊瑚內幾萬年的二氧化碳一下子被釋放出來。所有殺人蚊子也都看到珊瑚礁上去。



「做得好啊，莊尼芬！」

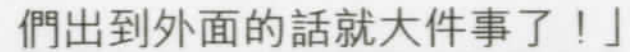
「成功了！好，把門關掉，把它們隔離開去！」

我們所有門都關掉，然後準備離開AMM。

「噓，我們險些兒中了那伙人的陷阱啊。」

「讓我聯絡一卜BCP，叫它們處理掉關在裏面的蚊子吧。假如讓它們出到外面的話就大件事了！」

「……總結現在的調查結果，是石田勸誘北條把德川的NARC膠囊偷運出去的嗎？」



「……唔……讓我們整理一下吧——石田因被調派到BCCH而對德川感到不滿。」

「當然也是為了金錢的，不過他可能也對德川懷恨於心。」

「因此，他就看中了一直以來的K系列。他瞞着德川，暗中把新製品K-9的樣辦通過BCCH的藥房賣出去……」

「德川當然也不是傻瓜，他們立即知道了NARC膠囊外洩的事情，可能，準備向德川購入NARC膠囊的黑幫人馬也有出蠱惑。」

「因為最討厭不通過組織而在市場的終端間進行NARC膠囊交易的就是他們。」

「換句話說，石田他們同時被德川和黑社會追殺。」

「北條行踪不明之後，給嚇倒了的石田便來向我們求助。」

「以德川和黑社會為對手的話他一點勝算也沒有。」

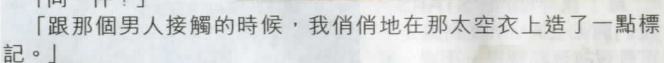


「石田一定是想利用我們來讓他離開BEYOND了。可是，當時我們沒有察覺到那把聲音就是他。」

「總之，石田走上了絕路，惹怒了德川和黑社會，也犯了法。」

「他以太空衣來掩飾身份見我們就是為了這個原因吧？」

「後來，石田的嘴巴就被堵住了。」



「不過，可有證據證明當時那個男人跟石田就是同一個人物？」

「那個時候那個男人所穿的，肯定跟那個無頭屍所穿的時同一件太空衣。」

「同一件？」

「跟那個男人接觸的時候，我俏俏地在那太空衣上造了一點標記。」

「標記？」

「就是用煙頭在太空衣上燒焦一點而已。」

「原來如此，你叼着那支煙原來是有用處的嘛？所以你一開始就查看那個？卒之，找到了吧？」

「標記的確是有的，但裏面的人是不是石田就難以證實了，只能說是同一件太空衣。」

「先把他當作石田相信也錯不了。」

「現在帶走膠囊的北條行踪不明，販賣膠囊的石田又被殺了，石田所說的那班傢伙到底是誰呢？是販毒組織？德川？抑或兩方面都是？」

「那個只要調查一下倒在AMM裏的屍體的身份就知道。」

「大概是哪方面請來的殺手吧？我們要找的，是幕後操縱他們的人啊。不過，叫我們出來的女人是……」

這個時候，艾度突然向我示意。

「莊尼芬。」

「怎麼啦？」

「你看看巡邏車的車底，有個人想在上面做手腳啊。」

我立即上前喝止那人。

「喂！你在那裏幹甚麼啊！」

未完待續

預你唔睇（編者話）

巨禍米奇話——

今期開始，我領受咗個巨禍——茶煲回憶……

最初仲同啲同事講話哩啲嘢EASY JOB——點知愈做愈唔對路……死嘞……開咗頭，冇得翻轉頭。點算哩？死做爛做……點解做極都未完嘅？咁就過咗兩個禮拜

，過晒截稿日，都仲未開始《甩》（POLICENAUTS的略語，我作的。）。

計埋哩個《茶煲回憶》，我經已領受咗兩個「柯爛米」公司的大作。雖然唔係好滿意「柯爛米」以兩、三個TITLE不停食老本翻炒嘅經營作風，但佢哋班STAFF做起刁鑽嘅嘢都真係好考究，搵足資料，所以做起上嚟比起其他遊戲要花上更多時間，《甩》裏面嗰啲醫療政策、太空開發史、甚至間唔中整句論語、整個滅火筒，就足以令我搵足成日資料。唔通，我嘅人生就要陪住「柯爛米」度過？

鳳凰寺風迷J.J話——

在今期書的製作期內，在下更加了解到「每個人都有自己的一套價值觀」這句說話是甚麼一回事……

事緣上星期某天，經編輯KEN介紹下，在下與黑龍、編輯KEN結伴來到「惶塞補」對面地庫一間新開業不久的動畫商品店遊盪時，竟然給在下發現了一隻製作得相當精美的1:5鳳凰寺風公仔，身為魔法騎士迷（尤其是鳳凰寺風）的在下，當然是第一時間問價，不過……10算，這種定價實在令在下很為難……但那隻阿風實在很美……結果還是屈服，用下個月的人工（信用咭）買了阿風回公司（現在放了在電腦熒幕旁邊）……

之前在下還是想不通為何編輯KEN可以買一架MD來送給女友、為何黑龍可以毫不考慮就買下「攻殼機動隊」LD版（自己也不過是租來錄了便算）、為何米奇可以不斷買原裝軟件（先旨聲明，在下並非暗示自己玩翻版，因為在下是連電腦也未有的！）……看看自己，其實也是差不多吧……

無地自容編輯KAN話——

若果大家都有睇開「編者話」嘅話，都不難發現小弟係一個成日去「莆」「WONDER PARK」嘅人嚟。某日小弟如常咁樣跑咗上去打機（代編按：你真係打機定『及』女先？！）。之後仲見到好多人圍住部《人力飛行》嚟睇，不過都係睇嘅人多，玩嘅人少。而小弟睇咗人玩咗兩局之後，啲機癮又起咯，哩個可能同之前因工作關係，唔駛錢咁打咗三十幾局有關啦。於是乎我就入咗7個代用銅板入去，準備踩單車嘞，不過，原來哩個只不過係一個惡夢嘅開始唧。可能我之前玩得多，所以喺第一版嗰度，我將架飛機舞龍咁舞，同啲波波做大串燒，咁樣已經引咗好多人嚟圍觀。跟住去到第二版嘅時候，我已經發覺自己已經完完全全咁將自己擺咗上台，事關喺我踩緊單車嘅時侯，後面有成十幾人望住我，又不時傳嚟一啲「嘩，咁都得嘅？」「咁都比佢扭得過嗎。」諸如此類嘅說話（仲要係女聲）。與此同時，我亦覺得事件已發生至我想像之外，跟住仲有一粒好似湯碗咁大嘅汗由我額頭上面滑落嚟，WELL，真係好唔掂……。所以，以後唔駛指意我再會喺眾目睽睽之下再玩《人力飛行》……。（收表演費除外）

正在享用HD牌杏仁㗎啡雪糕批的PUYU神話——

數天前，剛回來的ARES對着筆者說：「返嚟嗰陣去過上樓梯嗰間7記，你最鍾意食嗰隻HD牌雪糕買一送一嚤，你仲唔去入番啲貨？」

「哈！哈！哈！哈！哈！……」J.J的笑聲比筆者還要來得還快。

「真係俾我估中！」筆者能補上這一句……

夏日炎炎，能夠吃一杯香甜軟滑的雪糕就最好不過了……

上星期某日，筆者照例在上班前走到洛克道某名牌便利店「入貨」，好等工作至通宵時「有嘢落肚」。行到那碩大的雪糕櫃前，筆者突然想買枝HD牌的雪糕批慰勞一下自己；打開櫃門後，當筆者一手把那盒雪糕批拿上來時，一種「軟淋淋」的感覺由五隻手指迅速地傳上大腦！？馬上拿上第二盒，第三盒，一模一樣；其他的，大概亦逃不掉……

「雪糕櫃發生了故障，整個櫃的雪糕都溶了。」相信這是唯一的答案。

「話俾你老細聽，叫佢唔好賣呢個櫃啲雪糕，如果唔係好易食病人。」曾經任職於某名牌便利店的筆者如是說，那位店務員嬌嬌亦如是地點頭。

要享受楊師傅親手泡製的極品三頭鮑或是天山鈎翅，筆者實在食唔起；但要享受在世上用錢買得到最好之一的雪糕……托賴，筆者總算應付得來。

心情唔係幾靚嘅指令魔人話——

今期書嘅製作期間，真係發生咗唔少事：黑龍佢……小健健又……ZAC佢竟然……小弟又……唉！原本咪好好地？點解要……

各讀者唔明我噏乜？無所謂啦，就當我發吓嘮叨啦。

講番正題，話說近排編輯部興起哩個分裂事件；自從J.J.衍生咗一個丁丁之後，我又慘被分成四件（暫時，遲啲可能唔只……）：指令魔人、指令魔人、HIGH令魔人、指令幽靈……（多謝小健健！）

近排編輯部又成日響起「RUGARU」（RUGAL之日文發音）哩句嘢，而且仲唔係講完一句就算，而係有人講完之後，就自然「RUGARU」聲此起彼落，維持十分鐘或以上……

近排，ZAC因為趕稿關係，時常半夜三更都在編輯部中，但又竟然有讀者半夜三更都打電話來編輯部，而當電話響起時，就會見到ZAC先陰陰咀笑，然後對住電話講一聲：「嘿嘿！你唔好彩嘞！」跟着就會拿起電話講：「早晨！」（記住，當時是半夜！）跟着，電話筒的另一邊便會鴉雀無聲，起碼會呆上大約三分鍾……

大出血的赤目黑龍話——

書頭…………

一踏入了暑假，遊戲多了，不過，不束之客亦多了不少，因為在這期書的書頭時期…不！應該是說在開會之時，突然接到一個非常奇怪的電話，內裏竟然出現「兄貴之嚎叫」，嘩！光天白日也會接到這樣電話，真是……不過，編輯部各人也對之愛不釋手，黑龍更揚言如果再來的話一定「呵死佢」！

上期就話黑龍經常「冇嘢做」，不過，今期便同了，冇嘢做嗰個輪到小KAN KAN，見到佢咁樣真係感到非常無奈，正所謂風水輪流轉，有些事情真是會不斷發生，就好像小KAN KAN時常說：「世界上不可思議嘅事真係一日比一日多……」，不過，現在他已開始忙起來了，真是恭喜！

書尾…………

哈！哈！哈！到了月尾依然要買LD真是非常的肉痛，不過又真係物有所值，首先是買了非常精采的《攻殼機動隊》CAV BOX SET，正！真係好正！只不過係15000日圓，正！雖然係貴了少許，不過真是物有所值；其次便是買了在上年推出過的《CLAMP IN WONDERLAND》，今次是LD化，片是一樣的，不過，這隻LD的賣點不在那短短的7分鐘之內，而是隨LD附送的10張LD SIZE的原畫，真是很美麗，哈！如果黑龍有女朋友的話就一定會送隻給她，絕不用她開口說的了，雖然片是一樣，不過咁大張原畫去邊度搵呀！小KAN KAN，點睇呀？

唔好話小KAN KAN呢次大禍臨頭，就連丁丁君也把持不住了，某天在CWB的某商場的某商店，黑龍、小KAN KAN和丁丁君在小小購物之時，丁丁君猛然看到一個4800日圓的鳳凰寺風公仔，本來丁丁君是想忍手的，不過，在心魔的左右下，丁丁君終於也「勇敢地」、「乖乖地」獻出了480元（即係10算啦！）將這可愛的鳳凰寺風公仔帶走了，丁丁君在購物的同時，黑龍和小KAN KAN又有意外收獲，在那商店之內竟然有一位貌若天仙的售貨員小姐，很可愛呀！幸好我們也能把持得住，如果唔係…………

7月某日，在家中醒來之時，打開電視機，「不幸地」看到在本港播出之「低智能方程式OVA——ZERO」，嘩！首先是翻譯方面，簡直是死不足惜，而且可以說是任何有「最基本日語知識」的香港人也能翻出來的水準，抵打到極！其次是配音方面，吓？30歲的隼人和蘭度，變咗做細路聲嘅雷神，當然最令黑龍不滿依然是人名的錯誤，其實不可以算是錯而是前後不能對應，TV版用名字，「11」用姓，而這次的「ZERO」則是音譯，可以說是「花樣百出」（其實是烏龍百出才對），再加上配音員不能捕捉到應有的氣氛，令整套作品失去所有光采！

唉……真是無奈，點解？本來黑龍是想去看一看今年的書展，可惜，剛巧是書尾的「斷六親」日子，真係連番屋企的時間也沒有，又怎能去看書展呢？所以話做《遊戲誌》的編輯是要先習慣脫離社會、冇親人、冇朋友、冇晒自己嘅自私人時間，正所謂「百冇」嘅生活，天呀。

ARES話——

話說上期就嚟病，卒之今期就病咗，其實出事原因亦很簡單，一個就病嘅人附近有一個病人，當然會被傳染及發出嚟啦，小建建，我一定會報仇嘅！！不過雖然話病鬼咗，但ARES卻沒有和其他「正常人」一般可放放假休養或者睇醫生，大佬，十幾萬樣嘢，你係咁多就係咁多㗎啦！睇醫生？咪又係叫你食完藥休息，休鬼休馬咩，食咗藥睡魔偷襲起唔到貨真係搵鬼可憐你，人就係咁㗎嘞，正所謂粗生粗養，捱捱吓就慣㗎啦，得閒搵日兩腳一伸咪可以長休囉，你又唔係啲咩人，香咗都無人理你啦，個個都係咁㗎啦，香港一日都死幾廿打人啦，睇吓輪到你未揸嘛。

有買趁手！

《遊戲誌》補購程序——LOGON！

METHOD A——郵寄

PHASE 01　填妥補購表格（影印亦可）

PHASE 02　寫張銀碼足夠嘅支票；抬頭請寫「CINEASTE INTERNATIONAL LTD.」（郵費每本港幣6.5元）

PHASE 03　寄嚟《遊戲誌》（地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「補購」字樣）

PHASE 04　等收書啦！

METHOD B——親臨補購

補購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓

補購時間：星期一至六上午11時至下午1時、下午2時半至5時；星期日及公眾假期休息。

注意：親臨補購前請先致電本刊辦事處預訂補購期數

METHOD C——《遊戲誌》補購站

補購站A　環球遊戲室

九龍深水黃金商場38B舖 TEL : 2728-3023

補購站B　環球遊戲專門店

香港灣仔東方188商場地下4號舖 TEL : 2573-6475

《遊戲誌》補購表格

姓名：＿＿＿＿＿＿＿＿

年齡：＿＿＿＿＿＿＿＿

地址：＿＿＿＿＿＿＿＿

聯絡電話：（日間）＿＿＿＿＿＿

（夜間）＿＿＿＿＿＿

郵寄地址：（如與上列地址不同）＿＿＿＿＿＿

身份證號碼：＿＿＿＿＿＿（　）

支票號碼：＿＿＿＿＿＿

補購期數	數量	×	單價	=	金額
17		×	$28	= $	
		×	$35	= $	
		×	$35	= $	
		×	$35	= $	
郵費		×	$6.5	= $	
合計				$	

郵購地址：香港灣仔駱克道33號中央廣場福利商業中心7樓；信封面請註明「補購」字樣

備註：

◆本刊恕不接受海外補購

◆如寄來支票之銀碼與表格上所列補購數量不符，本刊恕不受理，寄來支票將盡快退回

◆本刊保留拒絕補購之權利

◆如部分期數經已售罄，本刊將不另行通告

《遊戲誌》過往各期遊戲索引

（截至第二十七期）

◆代表該期有刊載介紹文章

◆代表該期曾作詳細攻略

由於本刊不斷地收到讀者查詢本刊過去介紹各遊戲的期數，為方便讀者補購，由今期開始特增設本索引。各位讀者如欲補購本刊過往各期，敬請先致電本刊辦事處查看欲購的期數是否尚有存貨。另，由於本刊辦事處並非門市部，並未備有足夠輔幣找贖，敬請各位在親臨補購時帶備足夠輔幣。

PLAYSTATION

第 1-16 期
經已停止
接受補購
第 17 期
每本港幣
28 元正
第 18-N 期
每本港幣
35 元正











NEO GEO
THE KING OF Fighters 96
拳皇96'
TM
SNK暑期連環反擊，一切由拳皇96開始！
真説 サムライスピリッツ
武士道烈伝
TM
SNK首隻RPG動作
CD版定於7月19日發売
RAGNAGARD
TM
神凰拳
TM
總代理:
精密電腦公司
COMPUTER PLAZA CO.
ARCADE DIVISION:
Rm.402 President Commercial Centre, 608 Nathan Road,
Mongkok, Kowloon, H. K.
街機部 TEL: (852) 2332 0623 FAX: (852) 2332 0260
NINJA MASTER'S
霸王忍法帖
TM
©SNK/ADK 1996
NeoGeo
雙倍速主機
同期發行!